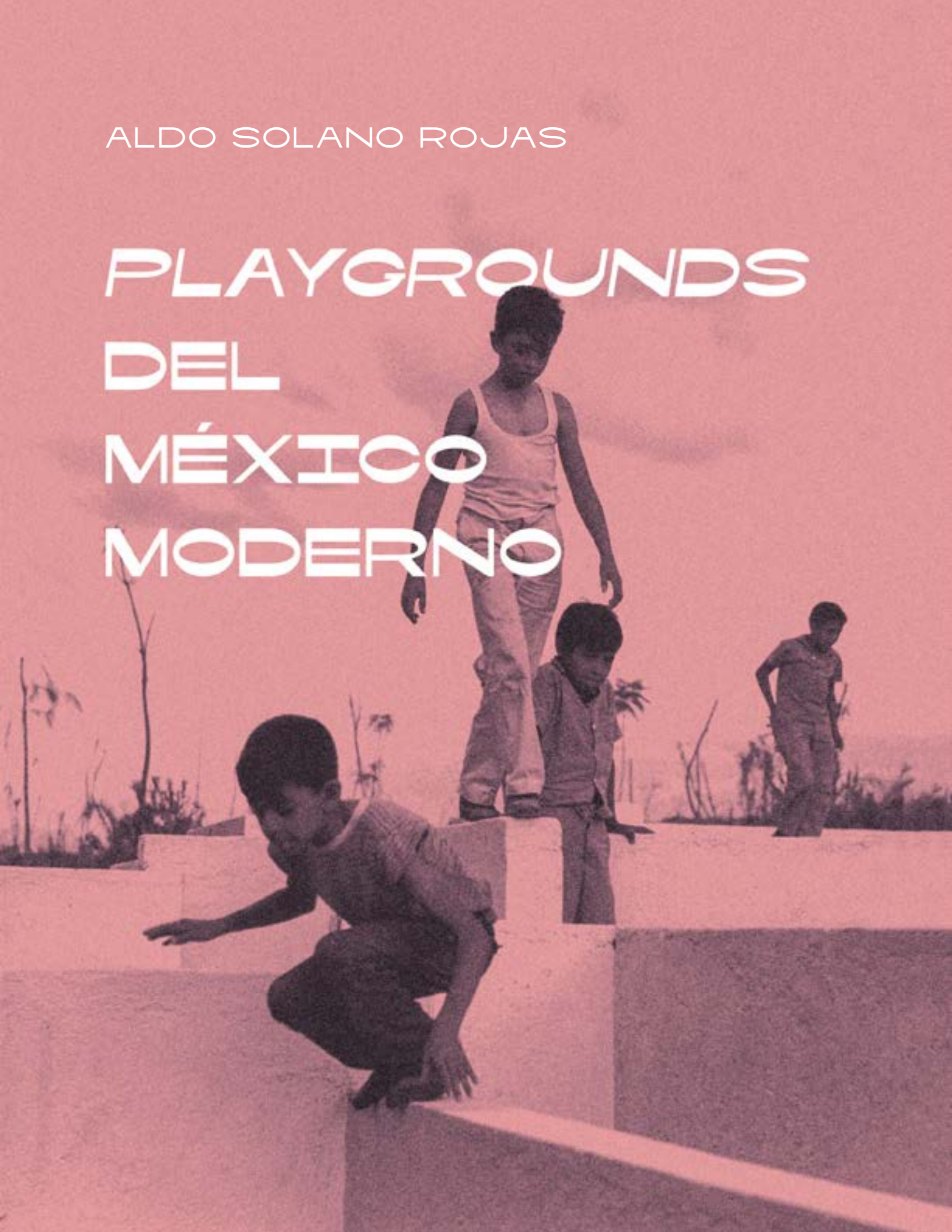
ALDO SOLANO ROJAS

PLAY GROUNDS

DEL MÉXICO MODERNO

ALDO SOLANO ROJAS

PLAYGROUNDS DEL MÉXICO MODERNO



PLAYGROUNDS DEL MÉXICO MODERNO

Primera edición, 2018
D. R. © 2018, Aldo Solano Rojas
D. R. © 2018, derechos de edición mundiales en lengua castellana: Promotora Cultural Cubo Blanco A.C., Palma 40, tercer piso, Centro Histórico, C.P. 06010, Ciudad de México, México
+5255 55103079
info@cuboblanco.org
www.cuboblanco.org

Investigación y textos: Aldo Solano Rojas
D. R. © Daniel Bolívar por el diseño de cubierta e interiores
Edición: Inbal Miller Gurfinkel
Corrección de estilo del español: Paola Jalili
Traducción al inglés: Michael Parker Stainback

Proyecto apoyado por Fundación Jumex Arte Contemporáneo

El *copyright* estimula la creatividad, defiende la diversidad en el ámbito de las ideas y el conocimiento, promueve la libre expresión y favorece una cultura viva. Gracias por comprar una edición autorizada de este libro y por respetar las leyes del Derecho de Autor y *copyright*. Al hacerlo está respaldando a los autores y permitiendo que continuemos publicando libros para todos los lectores.

Queda prohibido bajo las sanciones establecidas por las leyes escanear, reproducir total o parcialmente esta obra por cualquier medio o procedimiento, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo público sin previa autorización.
Si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra diríjase a CemPro (Centro Mexicano de Protección y Fomento de los Derechos de Autor, https://cempro.com.mx)

Los derechos de las imágenes son propiedad de sus respectivos autores. Este libro se publica de manera independiente y busca la difusión de obra. No tiene fines de lucro, ni otros que contravengan el espíritu original de las imágenes mostradas aquí. Los editores de esta publicación han hecho lo posible por localizar a los propietarios de cada imagen y solicitar el respectivo permiso de publicación. Para cualquier aclaración al respecto, por favor escriba a la siguiente dirección: info@cuboblanco.org

ISBN: 978-607-96533-3-0
Impreso en México – *Printed in Mexico*

CUBO BLANCO

FUNDACIÓN JUMEX
ARTE CONTEMPORÁNEO

MÉXICO MODERNO

Colección dirigida por Inbal Miller Gurfinkel

Carlos Mérida. *Proyecto para columpio* (Multifamiliar Juárez, 1950).
Gouache y grafito sobre cartulina, 25 × 28 cm.
Colección particular. Cortesía Museo Nacional de Arte.

ÍNDICE

Introducción **11**

El origen de los *playgrounds* **17**
Playgrounds, *áreas infantiles o zonas de juego*
Los playgrounds *de la posguerra*
Diseñadores, artistas y playgrounds

Los *playgrounds* del México moderno **35**
Los niños en el proyecto posrevolucionario mexicano
Ejemplos tempranos de mobiliario urbano infantil en México

Parques y jardines **53**
Luis Barragán
Fabián Medina Ramos
Fernando González Gortázar
Alberto Pérez Soria
Abstracción y Centros de Convivencia Infantil

Unidades habitacionales **97**
Pedro Miret
Teodoro González de León
El Cohete de Tlatelolco
Mathias Goeritz
Sebastián

***Playgrounds* institucionales** **129**
Germán Cueto
Lance Wyman
Pedro Ramírez Vázquez

Juegos infantiles en México a finales del siglo XX **151**

Reflexiones finales **159**

Bibliografía **165**

AGRADECIMIENTOS

Fundación Jumex Arte Contemporáneo, Fundación Alumnos 47, MoMo Guadalajara, Archivo Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez, Tecnológico de Monterrey, Fundación Sebastián, Teodoro González de León Arquitectos, Archivo Municipal del Ayuntamiento de Guadalajara, Mediateca INAH, Museo Nacional de Arte.

Arq. Fabián Medina Ramos, Arq. David Lozano Díaz, Arq. Fernando González Gortázar, Julieta González, Carlos Villasana Suverza, Alberto Pérez Rodríguez, Richard Oosterom, Lance Wyman, Dra. Silvia Segarra Lagunes, Dr. Rodrigo Gutiérrez Viñuales, Alejandro Rubalcava, Tiago Pinto De Carvalho, Eva Posas, Maia Fernández Miret, Kirén Miret, James Oles, Daniel Díaz Monterrubio, Manuel Alcalá, Miriam Carreño, Aarón Jassiel Pérez Vázquez, Gabriela Burkhalter, Dolores Cobielles, Edgar Hernández, Edwina Portocarrero, Christophe Prehu, Daniel Vizcarra y María Estela Duarte.

INTRODUCCIÓN

El movimiento moderno en nuestro país fue particularmente prolífico y, en sincronía con las necesidades de un Estado en expansión, definió casi en su totalidad el lenguaje arquitectónico del siglo XX mexicano. El movimiento de integración plástica en México, a veces llamado "síntesis de las artes", fue una corriente artístico-arquitectónica que buscó integrar el trabajo de los artistas plásticos a la arquitectura moderna durante los primeros dos tercios del siglo XX[1]. De mano del moderno, este movimiento llenó el territorio nacional de patrimonio artístico y arquitectónico, la mayoría de las veces dentro de edificios públicos, escuelas y hospitales.

De sobra son conocidas las alianzas entre muralistas o escultores y arquitectos e ingenieros (casi siempre oficialistas) durante el periodo moderno mexicano[2]. El resultado de estas colaboraciones se puede apreciar en distintas fachadas de hoteles y en muchos edificios. Sin embargo, la mancuerna artista-arquitecto llegó a abarcar también el espacio público, el paisajismo, el urbanismo, la construcción de parques y el diseño de mobiliario urbano infantil.

---

1 Louise Noelle, *Ricardo Legorreta. Tradición y modernidad*, UNAM, Ciudad de México, 1989, p. 16.

2 Se puede delimitar el periodo moderno de México en su arquitectura a partir de 1910, año de la revolución mexicana, hasta la entrada del llamado Estilo Internacional a finales de los años sesenta. Erique X. de Anda, *Historia de la arquitectura mexicana*, Gustavo Gilli, Barcelona, 2008.

Por otro lado, la falta de diseñadores industriales en México fue otro factor que dio pie a esta alianza entre artistas y arquitectos. Debido a que la carrera universitaria de diseño industrial no existió en México sino hasta mediados de los años sesenta, el mobiliario urbano estuvo a cargo de arquitectos y —en menor medida— artistas hasta ese entonces. En el caso de los arquitectos, el diseño de mobiliario urbano era considerado una labor secundaria y menos reconocida por tratarse de objetos poco evidentes, mientras que para los artistas esta actividad funcionó como una suerte de investigación sobre principios emocionales, espirituales y de participación.

En el caso del mobiliario urbano infantil, el cruce de caminos de experimentación entre artistas y arquitectos es más evidente e interesante. En los aparatos de juego podemos identificar las exploraciones plásticas y escultóricas de los arquitectos, así como la experimentación con formas arquitectónicas por parte de los artistas.

A diferencia de Estados Unidos o Europa, el mobiliario urbano infantil en México estuvo íntimamente relacionado con los programas públicos y de ambiciosas dimensiones que el gobierno central trató de implementar con el objetivo de homogeneizar la infraestructura del país. Asimismo, esta tarea no estaba exenta de intenciones propagandísticas y de reafirmación ideológica. Es por ello que en México hubo una gran cantidad de ejercicios tempranos de reproducción masiva del mobiliario urbano y mobiliario urbano infantil, mientras que en otros países europeos, por ejemplo, la creación de piezas únicas y prácticamente autogestionadas por artistas y arquitectos era la norma.

Esto, por supuesto, tiene que ver también con el cambio ideológico que trajo la revolución de 1910. La pretensión del gobierno mexicano por impulsar la infraestructura para el ocio, el juego y los deportes estuvo administrada por las grandes corporaciones a cargo del cumplimiento de las promesas de la revolución. Asimismo, la idea del control total de la población fue una influencia temprana del modelo soviético, que trajo consigo campañas nacionales de control del ocio y del cuerpo mediante la incorporación de clases de educación física en todos los niveles escolares.

En medida de lo posible, el Estado trató de vigilar las actividades de sus ciudadanos en todos los aspectos. En un inicio,

esto tuvo motivaciones raciales y reivindicativas, muy cercanas a teorías filosóficas impulsadas desde la máquina ideológica nacional, la Secretaría de Educación Pública (SEP), y, posteriormente, mediante un conjunto de instituciones más complejas como el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS), el Instituto Nacional del Protección a la Infancia o el Instituto Nacional del Deporte. Evidentemente, todo esto fue justificado como el cumplimiento de las promesas revolucionarias: seguridad social, educación universal y ordenamiento territorial, entre otras.

El propósito de estas flamantes instituciones fue atender los mismos problemas: promover entre las clases bajas una vida sana y atlética, acercar al ciudadano a la modernidad y alejarlo de la religión "y otras lacras sociales". Además, la promoción del sindicalismo durante el gobierno de Lázaro Cárdenas (1934-1940) resultó en el nacimiento de nuevas organizaciones que siguieron los pasos de las políticas clínicas, lúdicas y deportivas del IMSS y la SEP. Los programas sindicales y de confederaciones de trabajadores también emularon, casi al pie de la letra, las políticas nacionales de creación de centros deportivos, las publicaciones dirigidas a sus afiliados, programas antialcoholismo, entre otros. Incluso las instituciones privadas, como clubes o asociaciones religiosas, siguieron los pasos de las organizaciones oficiales, tanto en su forma como en su ideología.

Fue así como el Estado marcó el ritmo de la modernidad mexicana y se aproximó a una población heterogénea con muchas diferencias étnicas, educativas, geográficas y sociales. Fue también durante este periodo cuando las promesas de la revolución empezaron a concretarse materialmente en centros deportivos, unidades habitacionales, plataformas de clavados, escuelas[3] y, el tema central de este libro, el mobiliario urbano infantil.

Llama la atención cuán cercanos estuvieron el México

3 Sobre la expansión de la infraestructura en México en las décadas de 1940 a 1970 consultar: Bernardo Quintana Isaac (ed.), *El primer multifamiliar moderno*, Fundación ICA/Fundación Miguel Alemán, Ciudad de México, 2017. Dafne Cruz Porchini y Montserrat Sánchez Soler, *Formando el cuerpo de una nación: el deporte en el México posrevolucionario (1920-1940)*, Museo Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Bellas Artes, Ciudad de México, 2011. Axel Arañó (ed.), *Arquitectura escolar SEP 90 años*, Secretaría de Educación Pública, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Ciudad de México, 2011.

(formalmente) moderno y el México rural, visto como atrasado e ignorante por las clases dominantes de las ciudades. Incluso los programas educativos, como las misiones culturales o las escuelas rurales, así como las publicaciones oficiales, constantemente reparaban en este contraste. Esto se puede ver en la portada que el artista catalán Josep Renau diseñó para *Hombre y pueblo* de Gabriel García Maroto en 1940, un fotomontaje en el que dos escenas opuestas se contraponen: en primer plano un tlachiquero con su burro y un maguey representan al espacio rural, mientras que en el registro superior una plataforma de clavados de concreto armado parece apuntar hacia el progreso. La composición es aún más violenta cuando se toma en cuenta el entorno árido de donde se yergue la plataforma de saltos —tipología arquitectónica inevitablemente ligada al agua y al optimismo modernizador de México[4]—, pues pareciera que el progreso lleva intrínsecamente la irrigación al campo tanto de agua como de progreso.

El mobiliario urbano y los aparatos de juego modernos tuvieron un papel fundamental en los procesos de sanidad nacional, así como en la creación de un espacio público controlado por el Estado (que, además, se contraponía al espacio rural, carente de orden). La ciudad —con todos sus componentes dentro y fuera del espacio público— terminó por englobar las intenciones modernizadoras del Estado mexicano y llegó, incluso, a las regiones más remotas del país en forma de unidades habitacionales.

El mobiliario urbano infantil es entonces la evidencia de las políticas modernizadoras del país y del éxito del movimiento de integración plástica, de la mano de políticas públicas oficiales. Pero también es el testimonio de otros factores importantes de aquel periodo histórico: la ausencia de diseñadores industriales en México hasta entrado el siglo XX, la libre participación de artistas y arquitectos en la construcción del espacio público y la influencia del Estado en las iniciativas privadas.

Recientemente, la historia del arte ha dirigido su atención hacia el espacio público y ha tratado de recuperar importantes fragmentos de la historia urbana[5], del mobiliario urbano y del

4 Aldo Solano Rojas, “Plataforma de clavados: tipología del optimismo nacionalista mexicano”, *Bitácora Arquitectura*, no. 37, pp. 58-69, UNAM, Ciudad de México, 2018.

5 Adrián Gorelik, La Grilla y el Parque: *Espacio público y cultura urbana en*

Fig. 1. Josep Renau, portada para *Hombre y pueblo* de Gabriel García Maroto, Publicaciones Hora de México, 1940. Colección particular.

juego en las ciudades[6]. Muy valiosas investigaciones han ordenado la historia del mobiliario urbano[7], otras se han enfocado en el mobiliario urbano infantil europeo y estadounidense[8], y otras tantas han analizado el nacimiento de tipologías arquitectónicas educativas a lo largo del siglo XX como consecuencia de las políticas pedagógicas y sociales preocupadas por los niños[9].

La presente publicación se une a esta tarea al estudiar la compleja historia de los aparatos de juego en México, siendo la primera sobre este tema. Las imágenes que ilustran este libro provienen directamente de archivos familiares, ya que al retratar a los niños jugando en las zonas infantiles también se fotografiaron involuntariamente los aparatos de juego; de archivos de los propios arquitectos, quienes han conservado planos y fotografías de estos objetos que, la mayoría, han sido destruidos o modificados. Finalmente, muchos de los *playgrounds* fueron inmortalizados en tarjetas postales de prácticamente todas las décadas del siglo XX como testimonios de la modernización del país con una proyección al extranjero.

A continuación se revisará desde cómo los gobiernos posrevolucionarios se aproximaron al niño como una nueva clase social hasta las intenciones de gestión total del Estado sobre el cuerpo de sus ciudadanos. También se hablará sobre la inmensa ampliación de la infraestructura nacional durante las décadas de 1940-1970 y de la participación de artistas y arquitectos en esta labor. Otro fenómeno que se analiza en estas páginas es el ordenamiento de la vivienda, que ayudó a diseminar la necesidad de incluir áreas de juego infantiles, públicas y al aire libre. Finalmente, este libro trata de ilustrar la evidente integración plástica que se vació en el diseño y planeación de los *playgrounds* en México.

Buenos Aires, 1887-1936, Universidad Nacional de Quilmes, Buenos Aires, 1998.

6 Mercedes Pineda y Teresa Ochoa Zabalegui (eds.), *Playgrounds. Reinventar la plaza*, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, 2014.

7 Silvia Segarra Lagunes, *Mobiliario urbano, historia y proyectos*, Universidad de Granada, Granada, 2012.

8 Gabriela Burkhalter, *The Playground Project*, Kunsthalle Zürich/JRP-Ringier, Zúrich, 2016.

9 Marta Gutman y Ning de Coninck-Smith (eds.), *Designing Modern Childhoods: History, Space and the Material Culture of Children*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2008.

EL ORIGEN DE LOS *PLAYGROUNDS*

PLAYGROUNDS, *ÁREAS INFANTILES O ZONAS DE JUEGO*

Los jardines de juegos infantiles nacieron a finales del siglo XIX como consecuencia de una sociedad preocupada por la convivencia social, la migración y el hacinamiento, así como de la necesidad de construir espacios saludables en medio de ciudades que alcanzaban dimensiones nunca antes vistas[10]. Se puede decir que los primeros jardines de juego, o *playgrounds*[11], se originaron en Inglaterra y Estados Unidos durante los últimos años del siglo XIX, y a partir del XX tuvieron un desarrollo exponencial[12].

---

10 Tim Gill, *No Fear,* p. 25.

11 El término inglés *playground* sintetiza en una sola palabra el concepto de área infantil o jardín de juegos. Posteriormente, gracias a la participación de escultores y arquitectos en el diseño de estas zonas, se comenzó a utilizar también el concepto *playscape*, que hace referencia a la planeación de áreas de juegos que toma en cuenta la arquitectura del paisaje. Ambos términos se usarán a lo largo de esta investigación junto con la terminología en español.

12 Los juegos infantiles han existido desde hace mucho más tiempo pero su ordenamiento en áreas asignadas y delimitadas dentro de jardines o parques urbanos sucedió hasta finales del siglo XIX y principios del XX. En este trabajo se analiza el área de juegos o *playground* como un todo, por lo que los ejemplos de artefactos y juegos infantiles previos a este momento no serán abordados.

Frente a una creciente urbanización tanto en el centro de las ciudades, hogar de la sociedad burguesa, como en la periferia, donde habitaban las clases sociales menos favorecidas, las zonas de juegos infantiles fueron una herramienta para promover la higiene, la salud y la convivencia. Los jardines de juegos funcionaron como una solución a muchos de los problemas que la urbanización y la alta densidad poblacional trajeron consigo: mantenían a los niños lejos del riesgo de jugar en la calle esquivando el tráfico, aumentaban el aire fresco en barrios sobrepoblados y procuraban la integración social y la creación de una identidad comunitaria cada vez más heterogénea debido a las frecuentes migraciones[13].

En Estados Unidos, estas medidas de salubridad y recreación se vieron materializadas por primera vez en los gimnasios abiertos y las cajas de arena para niños de carácter público en Boston a finales del siglo XIX. Estos gimnasios, que contemplaban la construcción de áreas infantiles en medio de zonas completamente urbanizadas, fueron un importante antecedente para la instauración de complejos dedicados exclusivamente al ocio infantil y juvenil en otras ciudades más adelante[14].

La instalación y el éxito de los areneros en ciudades densamente pobladas significó una transformación en la concepción del espacio público. La revolución industrial había acarreado masivas olas de inmigración del campo a las grandes ciudades[15], dejando a su paso una gran cantidad de niños viviendo en las calles. Estas acciones a favor de la reivindicación de la infancia se agruparon en el *Child-Saving Movement*, uno de los pocos proyectos de esta asociación con resultados positivos que no incluyeron la criminalización de los jóvenes. Esta asociación se dedicó, entre varias cosas, a la regulación y administración de los jóvenes criminales y en menor medida a la creación de áreas recreativas para niños huérfanos y de la calle, principalmente en el noreste de Estados Unidos a finales del siglo XIX. Este tipo de asociaciones y movimientos dedicados a la protección de la infancia y a la creación de espacios infantiles nacieron

13 Véase Kaitlin O'Shea, *How We Came To Play*.

14 Joe L. Frost, *A History of Children's Play and Play Environments*, pp. 28-30.

15 Véase Eric Hobsbawm, *La era del imperio 1875-1914*.

simultáneamente en muchas partes de Europa y América[16].

Posteriormente y como consecuencia del fenómeno de los areneros y del *Child-Saving Movement*, en 1906 se fundó la *Playground Association of America*, que pretendía sentar las bases y requerimientos para el modelo nacional ideal de las áreas de juegos en las ciudades —sobre todo las del noreste— de Estados Unidos[17]. En sus parámetros se contemplaban zonas diferenciadas para practicar actividades deportivas y recreativas, la delimitación de áreas según el género, baños, bebederos, y zonas de juegos y de descanso. Dicha asociación creía firmemente en que la adecuada planeación y construcción de áreas de juegos, la mejora de las existentes y su consecuente mantenimiento tendrían repercusiones positivas en los niños y beneficios morales para la sociedad[18].

A pesar de estas recomendaciones generales, y varios intentos de regularización dentro y fuera de Estados Unidos, las áreas de juegos se multiplicaron libremente. Fue así como se inventaron nuevos diseños de muebles como columpios, toboganes y resbaladillas que hoy muchos considerarían altamente inseguros.

A lo largo y ancho de varios países se instalaron juegos de distintos tipos en los parques ya existentes, que atrajeron a familias enteras. En el Golden Gate Park, en San Francisco, California, por ejemplo, tenemos noticias de una resbaladilla de forma helicoidal fabricada por la C. W. Park Amusement Company de Kansas. Esta resbaladilla, según la documentación fotográfica de 1905, tenía tanta afluencia que llegaba a deslizar a treinta y ocho niños por minuto, lo que la convirtió en la principal atracción del parque californiano[19]. Esta resbaladilla es también un ejemplo de cómo los aparatos de juego lograron atraer a la población a los espacios públicos al aire libre y la inevitable convivencia con los demás integrantes de la comunidad.

La existencia de una fábrica especializada en mobiliario urbano infantil y la lejanía entre Kansas y California señala una creciente y generalizada necesidad por este tipo de mobi-

16 Anthony M. Platt, *Child Savers,* pp. 92, 137, 193.

17 O'Shea, *How We Came to Play*.

18 George D. Butler, *Pioneers in Public Recreation*. Burgess Publishing Company, Minneapolis, 1965. p. 57.

19 Kansas Historical Foundation, cat. DaRT ID: 224843

liario urbano producido a gran escala y se aleja de los ejemplos clásicos de parques temáticos.

Por este tiempo también surgieron publicaciones y manuales con modelos e indicaciones para construir un jardín de juegos completamente equipado y que, además, garantizaban el ahorro de dinero y espacio al optimizar los materiales y la distribución, tal como lo señala el manual *Playground Technique and Playcraft* (1913)[20]. Estas publicaciones estaban dirigidas tanto a particulares que deseaban construir un área de juegos en sus terrenos como a las administraciones de las ciudades, los principales constructores de parques y áreas de juego.

Por su parte, otros emprendedores optaron por poner en práctica sus propias ideas y, a la vez, ganar publicidad. Tal es el caso del Wicksteed Park en Kettering, Northamptonshire, Inglaterra, un terreno donado a la ciudad por el empresario Charles Wicksteed, quien mandó a construir una serie de juegos a base de tubos metálicos, remaches y tablones de madera, así como columpios, resbaladillas y argollas en 1923[21]. Wicksteed regaló a la ciudad un lugar para la sana convivencia y las actividades físicas, y a la vez promocionó los diseños de sus columpios y toboganes que por sus dimensiones y grandes alturas resultaban una asombrosa novedad para chicos y grandes. El empresario se dedicó a la reproducción de sus diseños y a la fabricación de equipo para parques y áreas de juegos después del enorme éxito obtenido en Kettering; su obra se considera uno de los principales y más antiguos antecedentes de los jardines de juegos modernos.

Sin embargo, la fabricación de juegos infantiles fue, en un inicio, secundaria, pues siguió supeditada y estrechamente relacionada a la producción del resto del mobiliario urbano[22], tal como se puede ver en los catálogos de Wicksteed. En estos se ofrecen juegos infantiles, como columpios balancines o toboganes, junto a verjas, farolas y bancos[23]. A diferencia del mobiliario urbano historicista y rico en ornamentos de finales

---

20 Arthur Leland y Lorna Higbee Leland, *Playground Technique and Playcraft*.

21 "Is this the world's first playground swing?", Anthony Bond, *Daily Mail*, 8 de mayo de 2013.

22 Silvia Segarra Lagunes, *Mobiliario urbano*, pp. 353 - 361.

23 Peter Scott, *Minor Railway Histories*, p. 59.

del siglo XIX y principios del XX, los juegos infantiles carecieran casi completamente de decoraciones. A excepción de los balancines que emulaban animales, los diseños de estos aparatos consistían en líneas rectas, superficies planas y formas geométricas. La simpleza de los diseños como los de Wicksteed o los incipientes jardines de juegos de Boston facilitaron su reproducción en otras zonas geográficas. A pesar de que esta época estuvo caracterizada por fuertes corrientes estilísticas como el *art nouveau* o el *art déco*, la mayoría de los modelos de juegos infantiles metálicos parecen estar exentos de cualquier influencia estilística. La construcción de juegos infantiles con materiales que no fueran ensambles metálicos con tablones de madera era prácticamente inexistente.

Hasta este momento, el diseño de los juegos se limitaba a la función que tenían que cumplir, es decir, a inducir el vértigo de una u otra forma[24], sin contemplar otros conceptos que

24 El sociólogo francés Roger Caillois en su categorización de los tipos de juegos, identifica el vértigo o *ilinx*, como él lo llama, como una de las principales formas de diversión. En este caso, lo que se busca es perder el control que se tiene habitualmente sobre el cuerpo para destruir momentáneamente la estabilidad y crear un pánico lúdico que, aunque sea brevemente, aleja al jugador de la realidad. Este tipo de juego también contempla la diversión en grupo, la cooperación en la búsqueda de ese descontrol y un orden para el disfrute de todos los integrantes del juego. Lo que tiene en común la mayoría, si no es que todo el mobiliario urbano infantil, es que se trata de aparatos que asisten en la búsqueda de este vértigo: la resbaladilla, columpio, subibaja, carruseles e incluso los trepaderos, entre otros, son solo variaciones o distintos tipos de mecanismos que inducen de una u otra manera al vértigo. Aunque desde luego no es la única forma en la que niños y adultos puedan alcanzar el *ilinx*, muchos juegos infantiles dentro de esta categoría no necesitan ningún tipo de aparato (dar vueltas hasta alcanzar el mareo, brincos desde sitios altos, etc.) Caillois también sostiene que se puede diagnosticar el estado moral de una sociedad observando sus juegos: si analizamos las características formales de las áreas de juego de finales del siglo XIX, se puede adivinar una sociedad que respondía a la rápida decadencia de las grandes ciudades y los problemas consecuentes, de manera práctica y rápida con aparatos lúdicos que no se preocupaban más que de su función. Por el otro lado, los ejemplos de la segunda mitad del siglo XX que contemplaron grandes superficies verdes, la integración plástica y la participación de artistas y arquitectos nos puede apuntar a un optimismo y entusiasmo por diseñar una sociedad mejor a través de la infraestructura pública y social dentro de programas de mayor alcance y sin ese carácter de urgencia que caracterizó a los ejemplos tempranos.

más adelante se insertarían en el diseño global de las áreas de juego, como la arquitectura del paisaje, teorías educativas, diseño arquitectónico, escultórico o industrial y medidas de seguridad. Lamentablemente, esta última preocupación podría llevar a la eventual extinción de la innovación dentro del diseño de juegos infantiles que comenzó a finales del siglo pasado y que ha continuado en lo que va del XXI[25], como se verá más adelante.

Fuera de la producción en serie de juegos infantiles a partir de ensambles de piezas metálicas, podemos encontrar algunos ejemplos de la década de 1930 que se identifican dentro del movimiento del *art déco*. Muchas veces, los juegos que responden a las características formales de este estilo tuvieron una doble función de ornato y de mobiliario lúdico. Un ejemplo de esto es el caso del *Animal Court Playground* (1938) en el complejo habitacional Jane Addams en Chicago, obra del artista y arquitecto Edgar Miller[26].

Este complejo habitacional fue la respuesta de la ciudad frente al creciente desempleo y pobreza que el *crack* de 1929 había provocado. En el patio central de este conjunto de casas, Miller colocó una serie de esculturas monumentales de piedra esculpida en forma de animales salvajes para que los niños pudieran trepar, usar de escondite o brincar sobre ellas. El *Animal Court Playground* se configuró como una plaza sin áreas verdes predominantes en donde los niños y los adultos podían reunirse libremente, además de servir de distribuidor de luz y aire fresco a las casas en los pisos más bajos. Al mismo tiempo, estas esculturas le otorgaron un sentido y programa iconográfico a la plaza central del conjunto habitacional[27]. En este proyecto se consuma claramente la cercana relación entre los juegos infantiles y el área cívica de una comunidad barrial.

La construcción de áreas de juegos siguió estrechamente relacionada con la idea de asistencia a las clases sociales menos favorecidas y a la recuperación de zonas pobres dentro de la ciudad. El ejemplo del conjunto Jane Addams coincide en ese aspecto con los areneros y gimnasios abiertos de Boston, y no sería el

---

Roger Caillois, *Man, Play and Games,* pp. 23-26

25 Tim Gill, op cit., pp. 24-31.

26 Richard Cahan y Michael Williams, *Edgar Miller and the Hand Made Home*, p. 253.

27 Ídem.

único caso en el que un proyecto de vivienda social se dispone de esta forma. La idea del *Animal Court Playground* también tuvo la intención de embellecer el área a través de los juegos infantiles, esculturas-juego o esculturas funcionales, una idea que se reproducirá más adelante en el movimiento moderno y de integración plástica en toda América y partes de Europa. Esta temprana participación de un artista en un complejo habitacional es, de hecho, un ejemplo atípico dentro del movimiento *art déco*.

Como se puede ver en la documentación fotográfica de los *playgrounds* de principios del siglo XX, los mobiliarios deportivos e infantiles convivían y formaban, casi siempre, parte de los mismos proyectos de rescate de zonas. Como se mencionó antes, los lineamientos de la *Playground Association of America* ubicaban a las áreas deportivas junto a las infantiles, y esta cercanía entre mobiliario deportivo e infantil es característica de las grandes zonas que fueron rescatadas y entregadas a la sociedad. Esto se podrá observar en numerosos ejemplos en México y el resto de Latinoamérica en décadas posteriores, aunque más tarde estas áreas serían separadas entre centros deportivos y parques infantiles[28].

LOS PLAYGROUNDS DE LA POSGUERRA

El panorama y las formas de los juegos infantiles cambiaron significativamente hasta después de la segunda guerra mundial, cuando artistas y arquitectos se involucraron en el diseño y planeación de las ciudades, sobre todo en el periodo de reconstrucción de Europa. En general, las áreas de juegos infantiles antes de la reconstrucción se encontraban únicamente dentro de las escuelas, por lo que los niños no tenían un área asignada y segura dentro de las ciudades fuera del horario de clases.

---

28 Este tipo de mobiliario urbano, que obedece a funciones recreativas para diversos públicos, como pueden ser juegos infantiles, mobiliario deportivo (canastas de baloncesto, porterías de fútbol, artefactos para hacer ejercicio, etc.) u otros objetos como conchas acústicas, foros o tableros de ajedrez serán englobados en esta investigación como mobiliario urbano lúdico, aunque el principal interés es el de los juegos infantiles.

Durante este periodo muchos niños se maravillaban frente a las ruinas de edificios destruidos por los bombardeos y los usaban como nuevas áreas de exploración y juego[29]. En 1943, el arquitecto danés Carl Theodore Sørensen observó que los niños preferían las zonas de desecho a los jardines ordenados y planeados previamente por él[30]. Sørensen se dedicó desde ese entonces a convertir los parques y zonas de recreo en espacios interactivos y dedicados a la creatividad, que posteriormente fueron llamados *junk yards*[31]. En estas nuevas áreas, los niños disfrutaban más al construir su propia zona de juegos, atraídos por los materiales y piezas móviles, y cuando se cansaban de un objeto, simplemente lo podían destruir para dar paso a una nueva construcción.

Este tipo de zonas de juego se popularizaría en todo el mundo a partir de la creación de los *adventure playgrounds* en Inglaterra, muy similares a los *junk yards*. La invención de estas áreas se debió a la necesidad de utilizar los sitios bombardeados como espacios para generar un proceso de curación y regeneración social que involucrara a todos los integrantes de la comunidad.

Esta iniciativa fue promovida principalmente por Lady Marjory Allen de Hurtwood, paisajista, arquitecta y pacifista activa en los años de la posguerra. Al momento de su apertura, en 1946, recibieron mucha atención de la prensa, educadores, antropólogos y de la sociedad en general por ser una idea innovadora y bastante adelantada a su época. Sin embargo, estas zonas de juego se desmontaron posteriormente, cuando los propietarios originales de los terrenos

---

29 Testimonio de Stephen Merrett, quien tenía cinco años cuando los nazis bombardearon Londres y parte de su vecindario, Leytonstone, quedó destruido. Merrett menciona que los niños recibieron con entusiasmo estos nuevos espacios abiertos y abandonados ya que después de la escuela no tenían ninguna zona en donde jugar. Testimonio contenido en: http://www.bbc.co.uk/history/ww2peopleswar/stories/62/a2009062.shtml. Article ID: A2009062

30 Roy Kozlovsky, *The Junk Playground*, pp. 5-10.

31 Sørensen diseñaría sus primeras zonas de juego durante la ocupación nazi de Copenhage, utilizando, además de los baldíos, chatarra y desechos producidos por la guerra. Amy Fusselman, *Savage Park: A Meditation of Play and Risk for Americans Who Are Nervous, Distracted, and Afraid to Die*, Houghton Mifflin Harcourt, 2015, p. 71.

bombardeados reclamaron de nuevo esas áreas para construír nuevos edificios[32].

En los años posteriores al final de la segunda guerra mundial, arquitectos y artistas empezaron a interesarse en el diseño de los jardines de juegos. Uno de los primeros y mejores ejemplos es el caso del arquitecto neerlandés Aldo van Eyck, quien desde 1947 incursionó en el diseño de juegos y áreas infantiles mientras trabajaba en el Departamento de Planeación de la ciudad de Ámsterdam[33]. Van Eyck retomó la tradición de los areneros y complementó las zonas de juegos con nuevos elementos: piezas de concreto, arcos tubulares para trepar y una zonificación abierta y amigable señalada, sobre todo, por los diferentes colores de los adoquines[34].

El Departamento de Planeación dispuso, en 1947, que cada barrio tuviera por lo menos un área de juegos abierta y pública. Para cumplir este objetivo, se asignaron terrenos que no eran necesariamente los más adecuados[35], lo cual significó un reto de optimización del espacio para van Eyck. La principal preocupación del arquitecto en el diseño de sus áreas de juego fue el enfatizar su carácter público. Van Eyck se opuso rotundamente a colocar cercas o muros, pues quería que estas zonas funcionaran como una plaza pública que invitaran a cualquier usuario a entrar y salir libremente del espacio.

Para el jardín de juegos de la calle Zeedijk, por ejemplo, van Eyck invitó a su amigo, el artista Joost van Roojen, a intervenir en los muros que rodeaban el área de juegos construida en 1956. Esta mancuerna es un claro ejemplo de la colaboración entre artistas y arquitectos tan popular en esa década[36], y que tendría más fuerza en América posteriormente.

---

32 Marjory Allen of Hurtwood, *Memoirs of an Uneducated Lady*, p. 171.

33 Francis Strauven, *Aldo van Eyck: The Shape of Relativity*, p. 100.

34 Francis Strauven, op cit., p. 154.

35 Los terrenos que el Departamento de Planeación asignó resultaron ser, en muchas ocasiones, camellones, patios o pedazos de jardines preexistentes. Esto nos habla de la necesidad de brindar este servicio público en ciudades donde no existían espacios de este tipo y estaban densamente pobladas. De los más de sesenta *playgrounds* que van Eyck diseñó en Ámsterdam no sobrevive ninguno, más que los lugares asignados y la distribución de árboles y áreas verdes proyectadas por el arquitecto.

36 Francis Strauven, op cit. p, 166.

Los aportes de van Eyck al diseño de áreas infantiles se pueden encontrar en la innovación y esquematización de los juegos metálicos para trepar, que fusionaban diseño y funcionalidad. Esto se materializa en el arco metálico que repitió y perfeccionó en casi todos sus proyectos. El arco, la forma primigenia de la arquitectura, fue transformado por van Eyck en un juego infantil que funcionaba como túnel, puente, refugio o punto alto para observar. Asimismo, los muebles de hormigón diseñados por el arquitecto neerlandés fueron un importante antecedente al posterior uso generalizado de este material en la construcción de juegos infantiles.

Más allá de la experimentación e innovación que van Eyck incorporó al diseño y distribución de muebles, el arquitecto también creía que los espacios arquitectónicos se formaban de capas plásticas, las cuales incluían también a sus usuarios. De esta manera, los niños formaban parte integral del funcionamiento de estas plazas. Al crear una red de áreas de juego en toda la ciudad, el niño reconocería fácilmente cualquiera de estas zonas como parte de "su territorio". Así, la ciudad tomaba en cuenta a los niños como usuarios y les otorgaba la misma importancia que a los adultos.

Al mismo tiempo, la idea de la función ideal de un jardín de juegos infantiles, originada a finales del siglo XIX, se iría refinando poco a poco en Europa, junto a la experimentación del movimiento moderno. Un ejemplo de esto se puede ver en los juegos diseñados por Le Corbusier para la *Unité d'habitation* en Marsella, comisionada por el entonces ministro de reconstrucción en 1945[37]. Las azoteas de los complejos habitacionales contaban con un gimnasio y una escuela para niños, con la intención de crear comunidad y, sobre todo, aprovechar el espacio frecuentemente ignorado de los techos[38].

Posteriormente, en 1951, Le Corbusier diseñaría, junto con Pierre Jeanneret y Edwin Fry, la ciudad de Chandigarh, la nueva capital administrativa de la India, un proyecto que contemplaba la urbanización, el diseño de edificios, áreas de ocio y re-

37 Willy Boesiger, *Le Corbusier*, p. 259.

38 Jacques Sbriglio (ed.), *Le Corbusier: L'unité d'habitation de Marseille*, p. 108.

creativas[39]. Los juegos infantiles de este proyecto fácilmente pueden ser confundidos por esculturas, pues en muchos casos son el resultado de las exploraciones plásticas de los arquitectos, quienes aprovecharon el terreno incierto, en ese entonces, del diseño de juegos infantiles, como se ha visto con los ejemplos mencionados antes.

DISEÑADORES, ARTISTAS Y PLAYGROUNDS

Fue a partir de la década de 1960 que los artistas empezaron a incursionar en el diseño de juegos infantiles de lleno. Tal es el caso del *Sculpture Continuum* del escultor estadounidense Oliver O'Conner Barrett, diseñado para la feria mundial de Nueva York de 1963 a 1964. Este proyecto constaba de una serie de esculturas para que los niños treparan en una zona abierta. Estos módulos, vistos desde ciertos ángulos señalados por pilotes con orificios, formaban las figuras de ciertos animales, y fuera de esta perspectiva solo se percibían como figuras abstractas. Los pilotes con orificios fungían como visores estratégicamente situados para que el juego óptico funcionara. Así, la experimentación artística le proporcionó a los niños una diversión doble: por un lado las esculturas funcionaban como trepaderos de formas abstractas, mientras que por otro eran un acertijo visual que ejercitaba la mente e imaginación de los chicos[40].

Otro ejemplo de la implementación de juegos infantiles en el marco de exhibiciones similar al de O'Connor Barrett es *Il giochi per bambini*[41] (1968), proyectado por el diseñador y artista italiano Enzo Mari para la Exposición de Diseño en Piedra y Cantera en Carrara, Italia. Esta zona de juegos consistía en un área rectangular delimitada por placas de mármol travertino que formaban un vestíbulo que rodeaba el área de juegos[42]. La delimitación parcial daba intimidad además de funcionar como una

39 Vikramaditya Prakash, *Chandigar's Le Corbusier*.

40 Oliver O'Conner Barrett, *Sculpture Continuum*.

41 En italiano, "El juego para niños".

42 Gillo Dorfles, Mariella Loriga y Emilio Battisti, *Il Giochi per Bambini di Enzo Mari*.

superficie para interactuar, ya fuera para jugar al escondite o rebotar una pelota, por ejemplo. El trabajo de Mari pretendía mostrar al material casi en bruto y crear un espacio dedicado exclusivamente a los niños. El concepto de zonificación que mostraba la apertura y continuidad del espacio recuerda a las ideas y experimentos de Aldo van Eyck en Ámsterdam.

La incursión de artistas y escultores en el mundo del diseño de juegos infantiles se popularizaría posteriormente en el resto del mundo, sobre todo en América y, especialmente, en México. Uno de los máximos exponentes de la incursión de los artistas en el terreno del diseño de *playgrounds* fue el escultor, diseñador, arquitecto y artista plástico Isamu Noguchi. Durante toda su carrera, Noguchi se preocupó por el paisaje y su relación con la arquitectura, y desde 1934 participó en concursos de diseño de áreas de juegos[43]. Sin embargo, todos sus proyectos fueron rechazados una y otra vez por los ayuntamientos, especialmente el de la ciudad de Nueva York, que sistemáticamente se opuso a sus diseños por considerarlos peligrosos[44].

En 1975 Noguchi finalmente logró la realización de uno de sus proyectos, comisionado directamente por la ciudad de Atlanta, Georgia para la construcción del Piedmont Park. En este proyecto Noguchi no solo diseñó todos los juegos, sino el espacio, la disposición de las áreas verdes y su relación con desniveles y montículos. La impronta del lenguaje plástico en el diseño de los juegos de Noguchi en relación con sus ideas espirituales y la calidad de su trabajo como artista plástico sitúan a este parque en una zona incierta entre la arquitectura del paisaje, la escultura y el diseño industrial, de lo cual dan testimonio sus juegos de formas abstractas, columpios asimétricos y resbaladillas altamente funcionales.

Aunque Noguchi nunca logró concretar sus proyectos en Nueva York, fue el arquitecto Richard Dattner, quien en 1967 realizó un inmenso *adventure playground* en Central Park. Muy cercano al lenguaje brutalista y de grandes dimensiones, fue en cierta medida una tardía aceptación a las propuestas de Noguchi de los años treinta. Dattner se involucró con la comunidad que

43 Alexandra Lange, *The Design of Childhood: How the material world shapes independent kids*, Bloomsbury Publishing, Londres, 2018, p. 243.

44 Bruce Altshusler, *Isamu Noguchi, su vida y obra*.

utilizaría esa zona de juegos, modificando una y otra vez el proyecto hasta que satisfizo todas las necesidades expuestas por los vecinos[45].

Para 1974 Dattner no solo contaba con una serie de áreas de juegos pensadas para la estimulación activa de los niños, sino que había elaborado una teoría que soportaba la experimentación con nuevos materiales, tipos de juegos, desniveles y el uso de formas novedosas. Su teoría, que abarcaba no solo a los juegos, sino a su distribución y al paisaje, se respaldaba también en las enseñanzas de educadores y pedagogos como Jean Piaget o Johann Heinrich Pestalozzi.[46]

Los juegos de Dattner contrastaron en forma y funciones pero no en materiales con los juegos que desde 1980 han sustituido a los otrora diseños específicos. Sus *Play Cubes* (1974) utilizaron materiales nuevos como el plástico y una producción en serie que no pierde la noción de innovación, estimulación y diversión para los niños. Por otro lado, los fabricantes de juegos contemporáneos son únicamente eso, fabricantes, y comercian con juegos modulares y genéricos que homogeneizan el panorama de los *playgrounds* en todo el mundo.

El desarrollo de las zonas de juegos dentro de las ciudades no se ha apartado de los mismos principios de finales del siglo XIX. Todavía hoy se da por entendido que una zona de juegos, arbolada y limpia, es un elemento benéfico para el vecindario en el que se coloca. Sin embargo, durante mediados del siglo XX, la experimentación e interdisciplinariedad tuvieron un papel fundamental en el desarrollo de este tipo de proyectos, ya sea por la libertad de sus autores o por lo incierto que resultaban en aquel entonces los juegos infantiles como objetos, un tipo de mobiliario urbano que se prestaba a ser diseñado a través de un lenguaje plástico y lúdico.

A inicios del siglo XX fueron los arquitectos, artistas e incluso empresarios quienes se encargaron del diseño y planeación de algo que apenas recibía la importancia necesaria y que se consideraba como un elemento menor del resto del mobiliario urbano. A lo largo del siglo XX estos proyectos sirvieron muchas veces como una excusa para la experimentación arquitectónica y

45 Alexandra Lange, p. 252.

46 Richard Dattner, *Design for Play*, p. 23.

plástica, mientras que en otros casos fungieron como propaganda política al usar símbolos de logros nacionales[47] como ejes centrales de algunos proyectos de urbanización. La popularización de las zonas infantiles fuera del ámbito escolar y como un servicio público fue un logro del siglo XX y la experimentación plástica y arquitectónica un resultado lógico del movimiento moderno.

Hacia finales del siglo XX el diseño de juegos infantiles por parte de artistas o arquitectos se fue extinguiendo poco a poco debido a la estandarización de estos objetos. Asimismo, la obsesión por la seguridad aún hoy en día está llevando a los ayuntamientos de todo el mundo al derribo de los juegos modernos para sustituirlos con nuevos módulos construidos con materiales suaves y de alturas menores[48].

Estos nuevos juegos contrastan drásticamente con lo que se produjo a lo largo del siglo XX, que por la gran cantidad de ejemplos en todo el mundo es imposible abarcar aquí. Cabe mencionar que estos nuevos juegos difieren no solo en forma sino en espíritu: los diseñadores y arquitectos de la modernidad se preocupaban por contextualizar sus ideas y elaborar una teoría que sostuviera sus proyectos.

Estos juegos nuevos violentan el paisaje urbano y los espacios preexistentes y, en muchos casos, desplazan a los juegos construidos durante la modernidad. Al ser genéricos, no toman en cuenta su entorno ni están en consonancia con ningún proyecto arquitectónico que los rodea. Hay quienes aseguran que la estandarización de los juegos en grandes zonas geográficas alentará el proceso de maduración, experimentación y desarrollo psicomotriz de los niños, ya que no se podrán enfrentar a ningún escenario nuevo con el cual interactuar[49].

La rápida sustitución de lo que hoy se puede denominar mobiliario urbano infantil histórico está alimentada por el temor y la falsa creencia de que los juegos infantiles viejos son

---

47 Un ejemplo del uso de símbolos o logros nacionales son los juegos de la era espacial. Durante la carrera por el espacio entre la URSS y Estados Unidos los juegos infantiles en ambas regiones empezaron a diseñarse como naves espaciales, cohetes y satélites, con un fuerte tenor nacionalista.

48 Tim Gill, *No Fear*, p 35.

49 Ídem, p. 37.

peligrosos[50], de que su restauración es costosa[51] y de que no son patrimonio histórico verdadero por tratarse de una especie de mobiliario urbano secundario e intercambiable.

Al ser una parte fundamental del espacio público, las áreas de juegos componen el paisaje urbano, y el mobiliario urbano infantil tiene ya un largo recorrido dentro de las representaciones de la ciudad. Las postales de principios del siglo XX de las grandes capitales como Nueva York, la Ciudad de México o Buenos Aires muestran zonas infantiles como parte cotidiana de la vida dentro de las urbes modernas, mientras que en la publicidad son mostradas como atractivas instalaciones de las nuevas urbanizaciones y desarrollos habitacionales.

La presencia de los juegos infantiles dentro de las ciudades forma parte de una muy noble y legítima preocupación de la sociedad por el bienestar y la protección de sus niños, la intención de crear comunidad y arraigo barrial en poblaciones cada vez más grandes y heterogéneas, y el saneamiento de zonas urbanas. Es entonces irónico que aunque estas preocupaciones no han perdido vigencia hoy en día, sí lo ha hecho el desarrollo integral de zonas de juegos.

La evolución de las zonas de juegos infantiles tiene características generales similares en todo el mundo, pero en cada región esta historia también tiene ciertas particularidades: diferentes promotores y autores, escalas de alcance territorial, motivaciones ideológicas y morales, así como diálogos con otras latitudes. Esto se reflejará en el resto de este libro, que toma como caso de estudio el desarrollo de áreas de juegos en el México moderno.

---

50 Ídem, pp. 24-38.

51 Brenda Biondo, *Once Upon a Playground*, p. 3.

LOS *PLAYGROUNDS* EN EL MÉXICO MODERNO

LOS NIÑOS EN EL PROYECTO POSREVOLUCIONARIO MEXICANO

La aplicación a mediana escala del concepto de zonas de juego o *playgrounds* como servicio público y como parte de la infraestructura del espacio de la Ciudad de México, y del país en general, se puede rastrear hasta el porfiriato (1876-1910). Mientras que al inicio del siglo XX se comenzó con la construcción de zonas infantiles con juegos, la enseñanza de educación física en las escuelas y la reforestación de las zonas periféricas de la Ciudad de México, las ideas del ingeniero Miguel Ángel de Quevedo[52] también se pusieron en práctica. Todo esto sucedió, en parte, gracias al éxito del *Child-Saving Movement* en Boston y Nueva York, a la reciente fundación de la *Playground Association of America*[53], así como a la constante aspiración del México de principios de siglo por actualizarse con las potencias europeas.

52 Conocido como "El apóstol del árbol", Miguel Ángel de Quevedo fue un importante ingeniero, arquitecto y conservacionista de principios del siglo XX en México. Su principal legado fue arbolar la Ciudad de México y conservar las zonas lacustres del valle central del país. David Siller, *Uno de estos días*, Plaza y Valdés, 1988, p. 143.

53 William H Beezley, *Judas at the Jockey Club and Other Episodes of Porfirian Mexico*, p. 65.

Los intentos de combatir la miseria y el deterioro moral de la sociedad mediante la creación de una infraestructura de recreo, al aire libre y principalmente destinada a los niños, se introdujo en México en los años veinte y fue muy similar al fenómeno de las cajas de arena del noreste de Estados Unidos. A partir de ahí, espacios públicos como el Bosque de Chapultepec empezaron a equiparse con juegos y áreas de recreo[54].

Durante los gobiernos posrevolucionarios se implementaron notables campañas de integración de los niños a la sociedad, pues se consideraba que la infancia no era solamente una clase social, sino una materia en bruto que podría moldearse para crear una sociedad mexicana nueva, lejana de la miseria e ignorancia que constantemente se relacionaba —desde el porfiriato— con lo rural y lo indígena[55].

Después de la revolución mexicana el gobierno creó campañas de propaganda y educación mediante el radio, periódicos infantiles y obras de teatro guiñol, con fuertes tendencias socialistas que pretendían crear consciencia social, solidaridad y forjar sentimientos patrióticos en los niños. Las campañas de radio y publicaciones dirigidas a los niños —en algunos casos producidas también por ellos— involucraron muchas veces a importantes personajes de la escena artística y cultural, como Germán List Arzubide (1898-1998)[56], del movimiento estridentista[57], o Germán

---

54 Elena Jackson Albarrán, *Seen and Heard in Mexico*, p 46.

55 Ibid.

56 List Arzubide fue un importante miembro del estridentismo, vanguardia mexicana. Entre su obra literaria están las historias de *Troka, el poderoso* para la Secretaría de Educación Pública. Troka, el poderoso es un personaje fantástico que reclutaba a los jóvenes y niños a la integración a la modernidad y al dominio de la naturaleza por parte del hombre. Troka fue una especie de súperhéroe un tanto intimidante que afirmaba claramente la idea de dejar atrás el México rural empobrecido, ignorante y supersticioso para recibir la innovación tecnológica y moderna.

57 El estridentismo fue una vanguardia artística y literaria mexicana. Su primer manifiesto es de 1921, e involucró a fotógrafos, dramaturgos, poetas y artistas gráficos. El grupo de los estridentistas participó activamente en la edición de libros, propaganda, obras de teatro y exposiciones de pintura. Las principales preocupaciones del estridentismo fueron la integración de la cultura popular, el enaltecimiento de la modernidad y sus repercusiones en la vida cotidiana, así como la formación de una sociedad cosmopolita y universal. El estridentismo estuvo fuertemente influido por el futurismo, el cubismo

Cueto (1893-1975)[58]. Estos artistas literarios y plásticos se involucraron no solo en la creación de guiones sino en la dispersión de sus mensajes, en su ejecución, en presentaciones en escuelas y en emisiones radiofónicas[59].

El proyecto posrevolucionario de 1920 a 1940 contempló la creación de programas educativos que promovieran la construcción de una identidad nacionalista y moderna, los cuales se involucraron también con las vanguardias artísticas y personajes del ámbito cultural. En las escuelas primarias se implementó el método de dibujo de Adolfo Best Maugard, que a partir de las formas primigenias de las construcciones geométricas encontradas en piezas arqueológicas, formuló un método de enseñanza para crear un "estilo mexicano"[60]. Durante esta época también nacieron las escuelas de pintura al aire libre y se expandieron los programas de escuelas y maestros rurales. Por su parte, la SEP publicó revistas tanto para los profesores como para los niños, la nueva clase social.

---

y el dadaísmo; sus principales y más activos miembros fueron Manuel Maples Arce, Germán List Arzubide, Ramón Alva de la Canal, Fermín Revueltas y Luis Quintanilla, entre otros. Gabriela Becerra (coord.), *Estridentismo. Memoria y valoración*. Para ver más sobre el estridentismo consultar Lynda Klich, *The Noisemakers: Estridentism, Vanguardism and Social Action in Postrevolutionary Mexico*, University of California Press, 2018.

58 Cueto también fue miembro del estridentismo, de la Liga de Artistas y Escritores Revolucionarios (LEAR) y un importante escultor del movimiento moderno mexicano. Incursionó en los movimientos de integración plástica y arquitectónica, y trabajó junto a importantes arquitectos modernos. Cueto se movió libremente entre grupos, tendencias y disciplinas: escultura, pintura, elaboración de títeres, etcétera. Ver Serge Fauchereau, *Germán Cueto*.

59 Deborah Caplow, Leopoldo Méndez, *Revolutionary Art and the Mexican Print*, p. 122.

60 Claude Fell, *José Vasconcelos. Los años del águila*, p. 444.

Fig. 2. *Chapulín. La Revista del Niño Mexicano*, número 4, Secretaría de Educación Pública, abril de 1942. Colección particular.

Tal vez el mejor ejemplo de la participación de la escena artística e intelectual en los proyectos de la Secretaría de Educación Pública destinados a los niños sea *Chapulín. La Revista del Niño Mexicano*. Esta efímera publicación mensual (1942-1943) se conformaba de textos históricos y educativos y tiras cómicas —la mayoría sin firmar— hechas por artistas como Alfredo Zalce, José Chávez Morado, Angelina Beloff, Salvador Bartolozzi, Gabriel Fernández Ledesma, Antoniorrobles, Julio Prieto y Francisco Gutiérrez, entre otros, quienes experimentaron con el lenguaje del cómic junto con sus propias inquietudes artísticas. Muchos de estos artistas ya se habían aproximado al público infantil de una u otra manera: Beloff, por ejemplo, fue una de las primeras promotoras del teatro guiñol en México[61], razón por la cual *Chapulín* repara constantemente en la construcción de escenarios y títeres.

Bartolozzi tenía ya una sólida carrera de ilustrador de cuentos infantiles con sus aventuras de Pinocho —escritos por Antoniorrobles— editadas en Madrid antes de la guerra civil española y publicadas posteriormente por la SEP. Fernández Ledesma, desde la década de 1930, se había interesado en la producción de juguetes y su relación con el lenguaje de la artesanía y la industria en México[62], algo evidente en sus intervenciones en *Chapulín*. En general, el grupo responsable de *Chapulín* contaba con experiencia e interés en el público infantil, lo que la SEP supo capitalizar en su momento.

Impulsada por el entonces jefe del departamento de publicaciones de la SEP, Miguel N. Lira, como un suplemento editorial fuera del ámbito escolar, *Chapulín* fue utilizada como un agente moralizador que inculcaba valores patrióticos y de solidaridad en tiempos de guerra, a la vez que ilustraba sobre temas de naturaleza, historia y geografía. La intención propagandística se hace aún más evidente con la presencia de tiras cómicas de Walt Disney, un extraño caso de convivencia de ideas comunistas posrevolucionarias con personajes característicos de Estados Unidos, una colaboración entre la SEP y la política del "buen vecino" de ese país.

---

61 Olivier Debroise, *Angelina Beloff: ilustradora y grabadora*, p. 11.

62 Enrique Florescano, *El juguete mexicano*, p. 62.

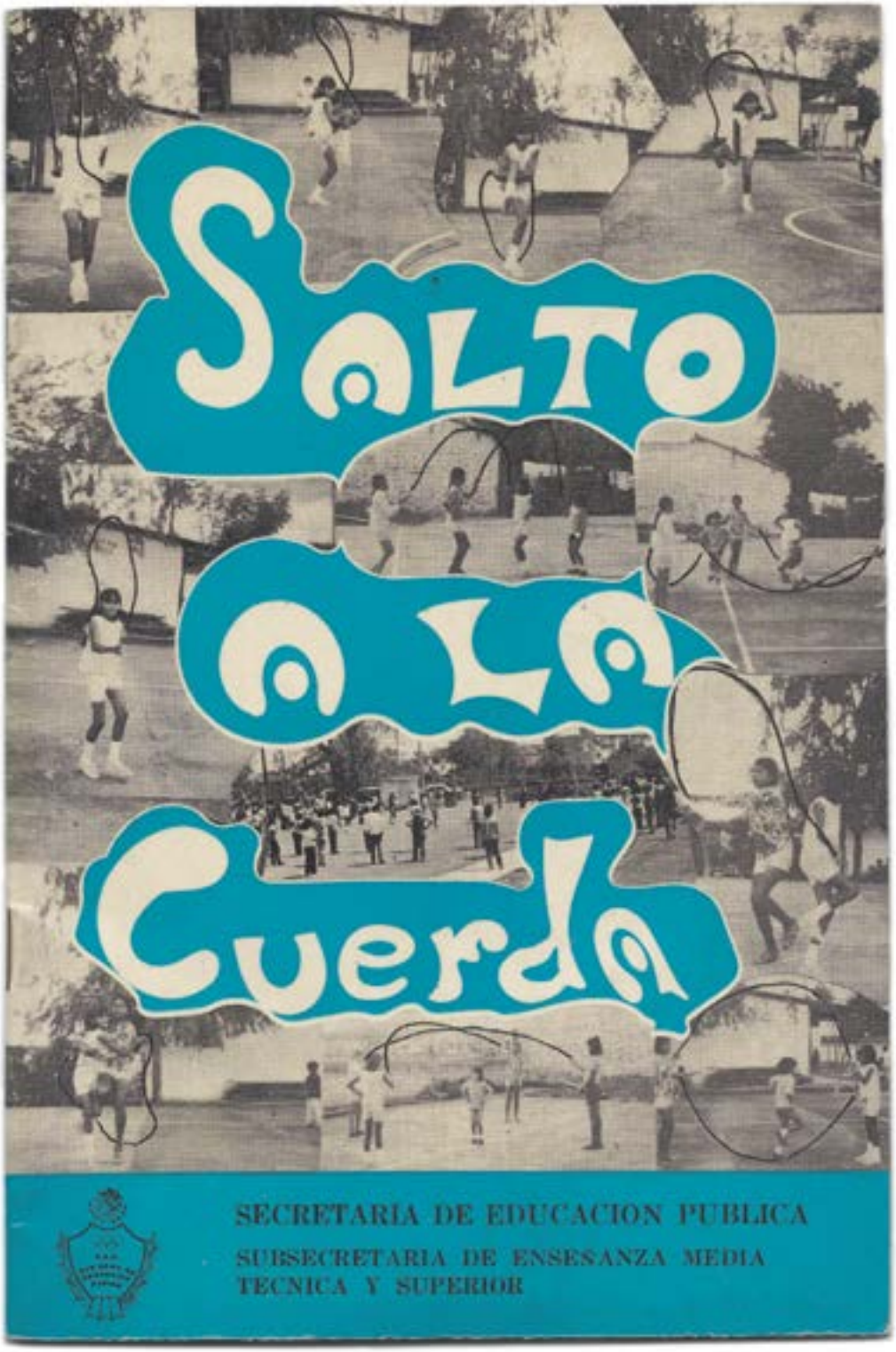


Fig. 3. *Salto a la Cuerda*, Secretaría de Educación Pública, 1971. Colección particular.

Chapulín tuvo una vida relativamente corta —solo se editaron 15 números—, probablemente debido a la escasez de papel que la segunda guerra mundial impuso en nuestro país. Sin embargo, es una clara muestra del alcance de la SEP y el valor que esta institución le daba a los niños: una y otra vez en las páginas de la revista se trata de acercar al niño lector a la ciencia, al cooperativismo y a la tolerancia, a la vez que rechazaba abiertamente el racismo, el fascismo, la violencia y la religión. Asimismo, la revista trataba al lector como un igual, sin condescendencia ni paternalismo, lo que impulsaba a los niños a realizar proyectos propios y cuestionar su realidad. Es aquí donde radica la importancia de *Chapulín*: a pesar de no ser la primera publicación infantil en México, sí es una de las pocas, si no es que la única, que se dirige exclusivamente al niño, planteada como "[...] un medio de autoeducación en donde el niño debe quedar en absoluta libertad para realizar o no las actividades que en la revista se sugieren"[63].

Además de las campañas de radio y prensa, se promovieron en México los congresos americanistas de la infancia y se celebraron muchas ediciones del Congreso del Niño Proletario desde la década de 1920[64]. En estos congresos los mismos estudiantes de primaria y secundaria de escuelas públicas de la SEP gestionaban conferencias y pláticas como parte de un ejercicio democrático y "socialista" del discurso oficial, que pretendía empoderar a los jóvenes y crear vínculos entre estudiantes nacionales y extranjeros. Además, esta ideología estaba presente en los murales dentro de las escuelas que, desde los años treinta, se estaban construyendo sistematicamente, fusionando la arquitectura funcionalista con la plástica en frescos dirigidos a los niños estudiantes con un alto contenido socialista y mexicanista[65].

Las intenciones de alcance total de la SEP siguieron vigentes hasta entrada la segunda mitad del siglo XX, aunque las colaboraciones con la escena intelectual y artística prácticamente desaparecieron. Sin embargo, se siguieron editando

---

63 *Chapulín. La Revista del Niño Mexicano*, Secretaría de Educación Pública, no. 1, marzo de 1942, p. 1.

64 Elena Jackson Albarrán, *Children of the Revolution*, p. 36.

65 Magdalena Andrade Briseño y Taller 32, *Utopía – no Utopía*, Museo Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo, 2005, p. 16.

Fig. 4. Aspecto general de la plaza cívica del Parque Infantil Felipe Carrillo Puerto, Mérida, Yucatán. Fotografía del autor, 2018.

Fig. 5. María Montessori, La torre rosa. Fotografía: Svetlana Shapiro / Getty Images.

publicaciones que tenían como objetivo promover e institucionalizar el juego. La Dirección General de Educación Física de la SEP, por ejemplo, publicó en los años setenta manuales que explicaban los beneficios de algunos tipos de juegos para ser promovidos por los profesores en horarios de clase y en el recreo. Con la ayuda de diagramas, dinámicas e instrucciones, la SEP intentaba —tal vez por última vez— promover la mejora de los ciudadanos a través de los niños a escala nacional, uno de los últimos programas aún influidos por los valores posrevolucionarios de décadas anteriores. No obstante, los días de tratar al niño como un ciudadano y como una clase social que se habría de procurar, empoderar, orientar y moldear habían quedado atrás, y esta colección se dirige solamente al profesor y se limita al entorno y tiempo escolar.

El inicio del periodo posrevolucionario en México fue un nuevo capítulo para las clases bajas y obreras, y para la nueva clase social que significaron los niños. Sin embargo, las mejoras de infraestructura escolar, y en especial la lúdica y dentro del espacio público, no se harían tangibles sino hasta iniciada la década de 1940, cuando podemos ubicar programas de construcción y saneamiento que comprendían a todo el país —o que al menos tuvieron esa intención— a pesar del atraso, la desigualdad y la heterogeneidad de México.

Al tratarse de mobiliario urbano infantil es natural que la mayoría de estos proyectos se hayan concentrado en los principales núcleos de poblaciones de México, principalmente la Ciudad de México, Guadalajara, Monterrey y algunas otras ciudades. Sin embargo, proyectos importantes que comprendían grandes zonas del territorio nacional cumplieron con sus objetivos y dotaron del mismo tipo de mobiliario e infraestructura a zonas tan distantes una de otra como Xalapa y Manzanillo.

Asimismo, dentro de estos proyectos públicos podemos encontrar ejemplos de la intención de actualizar ideas pedagógicas que lamentablemente no fueron exitosos. Un ejemplo es el Parque Infantil Felipe Carrillo Puerto, en Mérida, Yucatán, inaugurado en 1938 junto a lo que sería el Parque de Las Américas, el famoso

parque neomaya del arquitecto Manuel Amábilis. Este parque infantil comprendía dos aulas, un arenero y aparatos de juego a base de tubo doblado. Sin embargo, lo que llama la atención es que al centro de la plaza cívica se colocara un asta cuya base es una referencia directa a la torre rosa diseñada por María Montessori en 1907[66].

La presencia de este innovador material pedagógico en un entorno diseñado para el recreo de los niños nos hace pensar en que tanto los arquitectos como los gestores del proyecto estaban familiarizados con las ideas educativas de Montessori y que querían importarlas a México, aunque fuera solo de manera iconográfica. Esta referencia tan evidente es más interesante aún si recordamos que el sistema Montessori nunca fue implementado en las escuelas públicas del país y que este tipo de parques de recreo públicos no aplicaba ningún tipo de juego libre ni métodos pedagógicos cercanos a las ideas de la educación activa, como los *adventure playgrounds*, por ejemplo.

Lo que sí se puede decir es que, al final, todos los proyectos de mobiliario urbano infantil durante el siglo XX fueron públicos de una u otra forma, dentro de espacios habitacionales, parques públicos o escolares y producto del fortalecimiento de las instituciones hasta bien entrada la segunda mitad del siglo. Con esta consolidación definitiva de importantes instituciones nacionales se pudieron crear programas a nivel regional y nacional. Por lo general, estos proyectos contemplaban la homogeneización de la infraestructura en donde fuera que se aplicaran, lidiaban con distintos obstáculos de logística y presupuesto, y tenían la intención propagandística característica de los gobiernos priistas del siglo XX.

No obstante el temprano nacimiento de las instituciones de carácter educativo en el México posrevolucionario, hasta la segunda mitad del siglo XX se siguieron creando instituciones para proteger a la infancia y a las familias, para promover la educación y para luchar en contra la desnutrición. Estas instituciones provocaron la ampliación de la infraestructura y, de manera colateral, la creación de *playgrounds* y jardines con "innumerables aparatos diseñados para contribuir al desarrollo físico y mental de los pequeños"[67].

66 Marion O'Donell, *Maria Montessori*, Bloomsbury Publishing, 2014, p. 20.

67 Octavio Colmenares Vargas, *México ciudad majestuosa*, p. 92.

A pesar de su ambición, las reformas nacionalistas del México posrevolucionario no contemplaron grandes cambios de infraestructura urbana para el esparcimiento público y en especial el de los niños. El diseño de nuevas colonias y barrios, incluyendo el mobiliario urbano y los juegos infantiles, quedó a cargo de ingenieros y arquitectos y la mayoría de las veces estas urbanizaciones eran realizadas por empresas privadas con fines de lucro[68], con pretensiones modernas europeizantes y que, en algunos casos, emulaban el urbanismo estadounidense. La mayoría de las veces fue el mobiliario urbano y de ornato el que terminó funcionando como juegos infantiles debido a la ausencia de aparatos de juegos. Sería hasta años más tarde, con la llegada de movimientos de integración plástica, la construcción de vivienda masiva y proyectos de infraestructura de mayor tamaño, cuando artistas plásticos y arquitectos incursionarían libremente en el diseño de *playgrounds*.

EJEMPLOS TEMPRANOS DEL MOBILIARIO URBANO INFANTIL EN MÉXICO

El caso del mobiliario urbano utilizado como aparato de juego es muy claro en la colonia Estrella, al norte de la Ciudad de México, un barrio urbanizado en 1932. La traza de esta colonia contempló camellones, paseos y un parque en el centro, emulando las trazas de Polanco y la Condesa. El jardín central es el Parque María Teresa, mejor conocido como “de los Cocodrilos” debido a que la fuente central, originalmente una alberca pública, tiene cuatro de estos animales tallados en concreto. Además de los cocodrilos, se colocaron cuatro pelícanos estilo *art déco* alrededor de la fuente.

Aunque tanto los pelícanos como los cocodrilos formaron parte de un programa meramente decorativo, el tamaño y posición de los pájaros de concreto fuera de la fuente los hizo funcionar como juegos infantiles, pues los niños, inevitablemente,

68 Rafael Fierro Gossman, *La gran corriente ornamental del siglo XX*, p. 143.

Fig. 6. Niños utilizando los pelícanos del Parque María Teresa, colonia Estrella, Ciudad de México, ca. 1933. Colección Sócrates Vera.

comenzaron a interactuar con estos animales, mientras que la gente que entraba al espejo de agua a bañarse usaba los cocodrilos como superficies de descanso.

Estos objetos son un posible antecedente de las posteriores versiones de animales de concreto en los parques y áreas de juegos del país[69]. En este parque, la falta de aparatos de juego sumada a lo atractivo de las formas animales dio como resultado inevitable la apropiación por parte de los niños usuarios de estos adornos como mobiliario lúdico, tal como lo

69 El uso del mobiliario urbano, en este caso el decorativo, como juego infantil habla de la libertad de los niños de apropiarse de la ciudad para crear sus juegos. Richard Dattner lo señalaría muchos años después: cuando no existe ningún mobiliario lúdico infantil, los niños tienen que abrirse camino para cubrir sus necesidades de juego, tomando cualquier cosa del entorno urbano como soporte lúdico: mobiliario urbano, edificios o esculturas. Richard Dattner, *Design For Play*, pp. 7-15.

demuestran varias fotografías que documentan el uso de los pájaros como juegos.

Es curioso pensar que en estas colonias, construidas en los años veinte y treinta, el mobiliario infantil no se incluyera como parte fundamental de los parques. Ni el Parque México, en la Condesa, el Parque Lincoln, en Polanco, y el Parque María Teresa, contemplaron un área infantil, a pesar de que la idea de espacio público, con foros, rotondas y bancos, está muy bien concretada en estos proyectos.

No obstante la ausencia de zonas infantiles en los casos anteriores, desde principios de la década de 1920 muchos *playgrounds* fueron construidos en la Ciudad de México, en zonas completamente habitadas y con un carácter público. El Jardín Jesús Urueta, hoy Jardín Pushkin, en la entonces lujosa colonia Roma, ya contaba con una zona de juegos que incluía resbaladillas, volantines, subibajas y columpios en su mayoría metálicos para 1920.

También tenemos noticias de jardines de juegos dentro de las escuelas de la Ciudad de México con mobiliario para jugar deportes, y algunos juegos infantiles, pero que por lo general eran bastante perecederos y con un diseño muy pobre. El Jardín Jesús Urueta, por su parte, tenía una muy completa zona infantil que abarcaba una buena parte del parque, un ejemplo de cómo el Estado cubría esta necesidad social desde principios del siglo XX.

Según documentación fotográfica de las primeras décadas del siglo XX, las zonas de juegos de carácter público eran un fenómeno más o menos generalizado, sobre todo en el centro del país. Sin embargo, son pocos o más bien nulos los diseños relevantes o innovadores de este tipo de mobiliario urbano, pues generalmente provenían de los manuales genéricos de mobiliario para las ciudades[70], o se emulaban, con los materiales disponibles, los modelos más funcionales y austeros.

Esto se puede observar en en la zona de juegos del Parque Hidalgo, o el Parque de Los Berros, como se le conoce popularmente. Este parque, dentro del casco histórico de la ciudad de Xalapa, es un buen ejemplo del tardío e incipiente interés en las zonas infantiles por parte de las autoridades locales.

---

70 Silvia Segarra Lagunes, *Mobiliario urbano*, p. 361.

Fig. 7. Tarjeta postal de la zona de juegos del Jardín Jesús Urueta, hoy Jardín Pushkin, colonia Roma, Ciudad de México, ca. 1919. Colección particular.

Fig. 8. Zona de columpios del Parque Miguel Hidalgo, mejor conocido como Parque de Los Berros, Xalapa, Veracruz, 1929. Colección Cecilia Jiménez.

El parque fue renovado alrededor de 1880[71], cuando se trazaron plazoletas, avenidas, calles peatonales y se constuyeron fuentes, y un kiosco metálico —todo esto con un singular lenguaje europeizante— pero sin ninguna zona infantil. Fue hasta finales de la década de 1920 cuando se instalaron columpios y subibajas, hechos a partir de vigas de acero y remaches desnudos sin ningún tipo de ornamentación, y en una zona secundaria del parque.

Estos juegos eran funcionales, pero el diseño no iba más allá de eso. La incorporación de esta zona infantil posiblemente se trató de una improvisada solución local que probablemente no consultó manuales europeos. La ausencia de ningún tipo de adorno y partes fundidas o forjadas quizás se deba a presupuestos pequeños e intereses reducidos. Esto hay que contrastarlo con los grandes proyectos de infraestructura deportiva que se estaban construyendo en esa misma ciudad, como el Estadio Xalapeño de Modesto Rolland de 1925, que innovó en cuanto a técnica y composición arquitectónica, lo que reafirma el carácter secundario que le daban los arquitectos al mobiliario urbano infantil en ese momento[72].

Así pues, poco fue el desarrollo del diseño de los aparatos de juego, aunque su dispersión fue creciendo a medida que avanzaba el siglo XX. Además, la presencia de juegos infantiles y de una rudimentaria infraestructura para hacer deporte se veía limitada al espacio interno de las escuelas[73]. El desarrollo del diseño del mobiliario urbano infantil no surgiría en México sino hasta después de la revolución mexicana y de la estabilización política y social, en el periodo de desarrollo y construcción de la infraestructura moderna del país.

A partir de 1920, llegaban las primeras importaciones de modelos europeos de juegos infantiles fabricados industrialmente y que cambiaron la imagen de los patios de las escuelas y de los parques públicos en nuestro país. Aunque este equipo moderno llegó principalmente a las más grandes ciudades de México.

---

71 Francisco X Azcoitia, *Reseña de la ciudad de Xalapa*, p. 38.

72 Enrique de Anda, *La arquitectura de la revolución mexicana. Corrientes y estilos en la década de los veinte*, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Ciudad de México, 2008, pp. 104-105.

73 Elena Jackson Albarrán, op. cit, p. 53.

Fig. 9. Columpios de madera construidos por las misiones culturales en Ziráhuato, Michoacán, 1930. Archivo Secretaría de Relaciones Exteriores.

Hubo casos de construcciones espontáneas y adaptadas a materiales y necesidades específicas en comunidades tan alejadas y empobrecidas como Ziráhuato, Michoacán, en donde en 1932 se replicaron los modelos de subibajas y columpios de los catálogos y juegos de la Ciudad de México, hechos a partir de uno de los materiales más abundantes de la región, la madera[74].

La creación de infraestructura en el México posrevolucionario fue la bandera de progreso de cada presidente en turno[75]. Durante gran parte del siglo XX, una inversión constante y populista del gobierno y las instituciones significó el éxito del movimiento moderno de integración plástica en México como en muy pocos otros países de América[76]. Como se verá más adelante, esto fue un factor determinante para el desarrollo de un diseño de mobiliario urbano infantil propiamente mexicano.

74 Elena Jackson Albarrán, op. cit, p. 56.

75 José Agustín Ramírez, *Tragicomedia mexicana 1*, p. 19.

76 Carlos Monsiváis, *La cultura mexicana en el siglo XX*, p. 85.

PARQUES Y JARDINES

La creación de parques y jardines fue escasa durante las primeras dos décadas del siglo XX en México. Estos espacios, si no estaban contemplados dentro de las nuevas urbanizaciones habitacionales, pocas veces se realizaban. Más allá de las plazas y jardines comprendidos en los cascos históricos de las ciudades, recordemos que importantes espacios verdes dentro de las ciudades como la Alameda Central no contemplaban zonas de juegos. Solo pocos lugares, como la colonia Roma, contaban con una zona infantil desde principios de siglo. Encima de esto, los proyectados en las trazas de las nuevas colonias muy pocas veces incluían *playgrounds* en sus parques. Nuevas colonias como la Condesa o Polanco incluyeron atractivos lagos o aviarios dentro de sus céntricos parques[77], pero no una zona de juegos relevante y exclusiva para niños.

77 Gloria Villalobos y Rafael Fierro Gossman, *Yo, Polanco*, p. 30.

LUIS BARRAGÁN

Uno de los primeros ejercicios de urbanización y diseño de mobiliario urbano e infantil es la remodelación del Parque de la Revolución, en la ciudad de Guadalajara. Esta remodelación fue sometida a concurso en 1935 y el ganador fue Luis Barragán, asociado con su hermano Juan José Barragán[78]. Este proyecto contempló una nueva traza de urbanización, el diseño de mobiliario urbano y la construcción de locales comerciales al aire libre y zonas de juego.

En el diseño de este parque, Barragán usó el concreto sin ningún tipo de disfraz, dejando irradiar la fuerza del material. El concreto, moldeado en formas geométricas a partir del círculo y de curvas, invade al parque en forma de plazas, bancos y farolas.

El parque originalmente se conformaba de una gran manzana —que después fue partida por la mitad a causa de la ampliación de una avenida— y una serie de senderos diagonales que se encuentran en pequeñas plazas circulares con sombrillas, bancos y plataformas. Estas plataformas delimitaban y protegían las zonas de juego para los niños, así como estructuras con múltiples usos, como las sombrillas-bancos-resbaladillas, un mueble de concreto multifuncional con una compleja optimización de los centros de las plazoletas que no solo servían de descanso, sino de plataformas y elevaciones de estos juegos infantiles, una especie de plazas elevadas solo para los niños.

Las sombrillas de concreto y metal estaban situadas en la zona de juegos, que también estaba dotada de columpios metálicos y subibajas esquematizados y con potentes ángulos rectos, así como columpios concéntricos con diseños muy interesantes. Toda esta área estaba delimitada por un muro con vanos triangulares de mampostería.

El tema recurrente del Parque de la Revolución es el círculo. Para esta época, el recurso del concreto sin disimulo llamó la atención, y aunque podría catalogarse dentro del estilo *streamline*, también podríamos hablar de un Barragán temprano que empieza a experimentar con el paisajismo y con un estilo propio. Hoy en día, la mayoría de los juegos infantiles, también

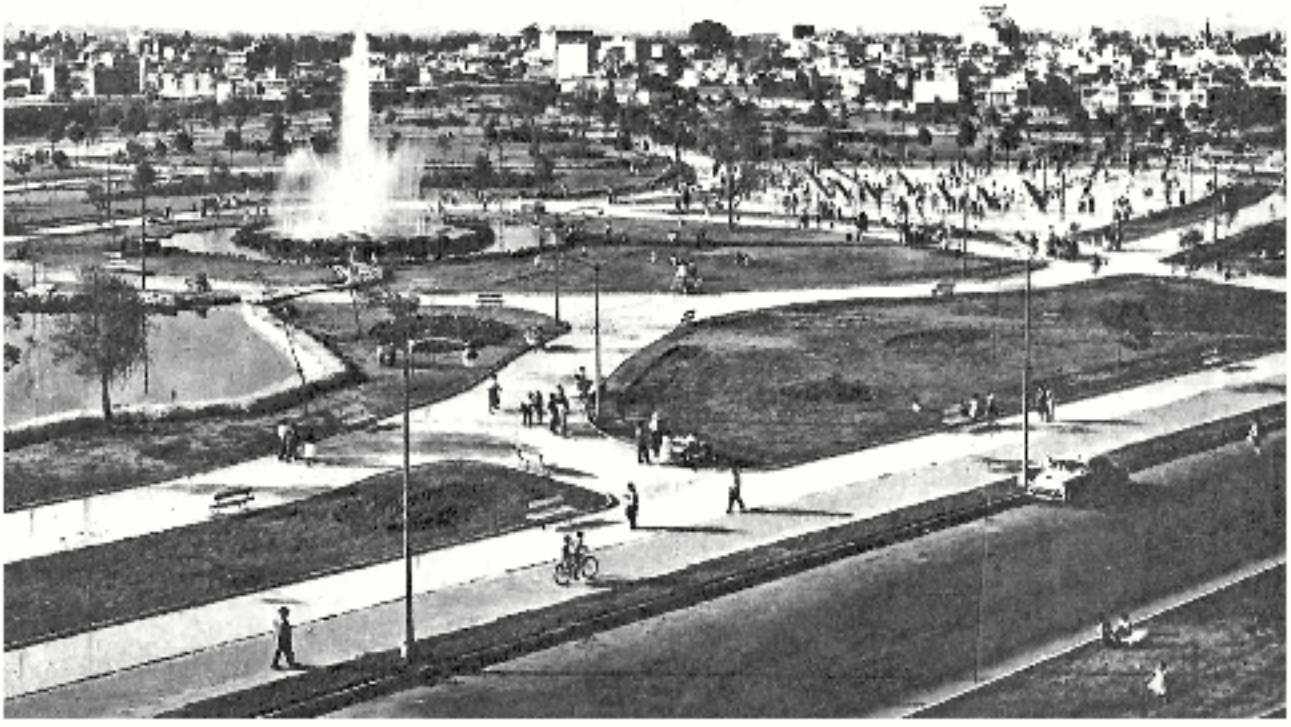
78 Louise Noelle, *Luís Barragán. Búsqueda y creatividad*, p. 49.

Fig. 10. Tarjeta postal de la zona de juegos del Parque de la Revolución, Guadalajara, Jalisco, 1936. Colección particular.

de concreto, así como la glorieta central y una fuente, se han perdido; sin embargo, las plataformas circulares que delimitan las zonas de juego siguen en pie, así como el resto del mobiliario urbano. El Parque de la Revolución es un importante antecedente del diseño de mobiliario urbano infantil en México, así como de la participación de arquitectos en la construcción de este tipo de espacios, además de la relevancia que una zona infantil delimitada y de grandes dimensiones podía adquirir.

Poco sucedió en el terreno del diseño de *playgrounds* en la Ciudad de México —a pesar de que muchos nuevos parques fueron inaugurados— hasta 1953, cuando se terminaba el llamado Parque de los Venados, en la colonia Del Valle. Delimitado por las avenidas División del Norte, Dr. Vértiz, Miguel Laurent y Municipio Libre que conectaban a las nuevas urbanizaciones del sur de la ciudad con el centro, este parque fue en su época el segundo más grande del Distrito Federal después del Bosque de Chapultepec. Su nombre oficial es Parque Francisco Villa, pero por la presencia de varias esculturas de venados, se le conoce como el Parque de los Venados.

SITUADO EN el corazón de populosa zona residencial, el parque que limitan las avenidas División del Norte, Miguel Laurent y Dr. Vértiz, es el más grande de la ciudad después de Chapultepec. Con el tiempo se convertirá en un hermoso bosque que mejorará el clima de ese sector urbano.



La urbanización de este parque estuvo a cargo del ingeniero Juan Manuel Magallanes[79], quien por encargo del Departamento del Distrito Federal (DDF) contempló inmensas áreas verdes, un par de fuentes y una gigantesca área de juegos infantiles que consistía en una plancha de concreto con muchas resbaladillas y columpios, todos metálicos, y en la que los mismos modelos se repetían a lo largo del área.

← Figs. 11, 12. Parque de los Venados, 1953. *México ciudad majestuosa*. Fotografía: Federico Espinosa.

Aunque el diseño de esta zona infantil y el de sus juegos no eran muy novedosos, el tamaño de las áreas asignadas al uso exclusivo de niños, sobre todo en contraste con los proyectos de urbanizaciones recientes en México, fue algo que llamó la atención en ese momento, en donde estas zonas eran prácticamente inexistentes. La disposición simple de este parque nos recuerda a los primeros ejercicios de *playgrounds* en Chicago y Nueva York: patios vacíos con los aparatos de juego repartidos por toda el área. El Parque de los Venados, por su distintivo tamaño y localización, ha sido sujeto a varias intervenciones institucionales a lo largo del tiempo. Por ello, hoy presenta diversos tipos de mobiliario urbano infantil provenientes de distintos estilos y momentos históricos.

A excepción del Parque de la Revolución de Barragán, se puede decir que, hasta ese momento, el diseño de los parques en México apenas empezaba a dar sus primeros pasos.

Los más audaces y tempranos proyectos de este tipo estuvieron en Guadalajara y no en la Ciudad de México. Esto debido a que la capital jaliciense fue una ciudad de gran tamaño que empezó a resolver sus problemas urbanísticos sin esperar la llegada de los programas de renovación de infraestructura dimanados desde el centro del país. Además, sus importantes escuelas de arquitectura, que desde los años cuarenta recibieron inmigrantes europeos, estaban creando un grupo consolidado de arquitectos que construyeron prácticamente todos los proyectos modernos de la ciudad, muy cercanos al brutalismo, con características regionales y una gran libertad.

79 Octavio Colmenares Vargas, *México ciudad majestuosa*, p. 156.

FABIÁN MEDINA RAMOS

El arquitecto Fabián Medina Ramos nació en 1935 en Texcoco, estudió escultura en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Guadalajara y posteriormente estudió planeación urbana en la Escuela de Bellas Artes de París y en el Instituto de la Construcción de Francia, de 1963 a 1964. A pesar de su formación como arquitecto y urbanista, se interesó tempranamente en el diseño de juegos infantiles por sus inquietudes escultóricas y por la relación cercana que tuvo con el juego: su esposa tenía una tienda de juguetes educativos en la Plaza del Sol, el primer centro comercial de México, en donde Medina Ramos había intervenido artísticamente con un par de fuentes escultóricas, donde también vendía juguetes de su autoría. Fabián Medina Ramos colaboró con arquitectos como Horst Hartung, Alejandro Zohn y otros personajes muy activos en Guadalajara, que se encargaron de experimentar con las ideas del brutalismo y del movimiento moderno. Medina Ramos, además de ejercer como arquitecto, experimentó con la integración plástica y la escultura pública[80].

← Fig. 13 Fabián Medina Ramos, escultura-juego para la plaza de San Miguel de Mezquitán, San Miguel de Mezquitán, Jalisco, 1965. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

Su primer proyecto en el ámbito de los aparatos de juego —aunque no en el espacio público— fue un juego de bloques de cantera en forma de gusanos hecho a partir de piezas separadas colocadas directamente en el piso, una especie de camino de piedras para brincar. Este primer proyecto despertaría en el arquitecto un interés que se desarrollaría como pocos casos en México, específicamente en Guadalajara.

Desde 1965, Medina Ramos había demostrado su interés en el diseño de aparatos de juego así como en la plástica. Comisionado en 1965 por el arquitecto Humberto Gutiérrez, quien estaba a cargo de la reurbanización de la plaza del barrio de San Miguel de Mezquitán, en Guadalajara, Medina Ramos diseñó un inmenso pabellón reticulado hecho a base de metal. Se trata de una intrincada red que sirve al niño usuario como superficie para trepar, así como un soporte de resbaladillas y columpios, todo en un sinuoso recorrido de cúspides que emula una montaña rusa o los picos de

80 Medina Ramos, Fabián. Entrevista. Solano Rojas, Aldo. Ciudad de México, 10 de febrero de 2018.

Fig. 14. Fabián Medina Ramos, juego para casa particular, escultura en mármol, Guadalajara, Jalisco, 1953. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

una cordillera. El juego, por su aglomeración de volúmenes, invita al niño a penetrarlo, como si se tratara de un laberinto tridimensional, a la vez que funciona como escalera de acceso a las resbaladillas y soportes de los columpios. El juego está situado en el centro de la plaza y rodeado de gravilla, de esta forma es un pabellón de juegos con múltiples funciones, incluyendo el menos evidente: un arenero circundante.

El lenguaje plástico del juego está acentuado por el color, que va del rojo al amarillo y al azul, y que lo hace contrastar aún más con el entorno histórico de Mezquitán. Este fue el primer aparato de juego —o escultura juego, como él mismo lo definió— diseñado por el arquitecto, en el que la pieza escultórica se adapta a la escala, actitudes y actividades lúdicas del niño usuario[81]. En este juego podemos identificar el inicio de una constante en todos los diseños lúdicos de Medina Ramos: la multifuncionalidad de los aparatos de juegos, que los hacen accesibles a niños de varias edades sin ser programáticos.

81 Medina Ramos, Fabián. Entrevista. Solano Rojas, Aldo. Ciudad de México, 10 de febrero de 2018.

Figs. 15, 16. Fabián Medina Ramos, vistas de la escultura-juego para la plaza de San Miguel de Mezquitán, San Miguel de Mezquitán, Jalisco, 1965. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

Dos años después, en 1967, el arquitecto de origen austriaco Alejandro Zohn[82] invitaría a Medina Ramos a participar en la remodelación del Parque Morelos, también en Guadalajara.

Alejandro Zohn fue un importante arquitecto del movimiento moderno mexicano y del movimiento de integración plástica. Nació en Viena en 1930 y tras sobrevivir al holocausto nazi en Europa con solo ocho años de edad, migró a la ciudad de Guadalajara, en donde estudió arquitectura e ingeniería civil, y en donde produjo la mayoría de sus obras de madurez. Colaboró con arquitectos contemporáneos como Félix Candela y trabajó para el gobierno proyectando muchas obras de carácter público, todas con un fuerte lenguaje brutalista e inserto de lleno en el movimiento moderno.

La remodelación de este parque contempló una traza nueva, una serie de monumentos funerarios de héroes nacionales, fuentes, bancos y una zona infantil[83]. Esta última fue innovadora por sus juegos en forma de animales de concreto. Con un lenguaje geométrico muy cercano al brutalismo, el área infantil rompió con lo establecido al menos en el ámbito nacional.

Esta zona infantil dispone a distintos animales en torno a una fuente circular: rinoceronte, hipopótamo, camello, cocodrilo jirafa, oso, ballena, elefante y serpiente. Cada animal representa un tipo de juego distinto, con inclinaciones que pueden servir como resbaladillas, volúmenes que facilitan ser escalados o huecos para esconderse. La idea de Medina Ramos fue hacer una zona de juegos amigable para una amplia variedad de edades: el cocodrilo, al ser horizontal, responde a la escala de niños más pequeños, mientras que el hipopótamo es un poco más grande, y así subsecuentemente, hasta llegar a la jirafa, el juego más alto de todos.

El lenguaje de estos animales nuevamente está entre el escultórico, el arquitectónico y el del diseño industrial. Se trata de piezas únicas de animales muy esquematizados con la impronta de la cimbra y, en un principio, con el concreto al natural sin ningún tipo de pintura; además, cada una tiene una base propia de hormigón que la eleva del piso.

---

82 Jesús Rábago, *Monografías de arquitectos del siglo XX*, p. 91.

83 Lily Kassner, *Diccionario de escultura mexicana del siglo XX*, UNAM, Ciudad de México, 1983, p. 220.

Figs. 17, 18. Fabián Medina Ramos y Alejandro Zohn, zona infantil del Parque Morelos, Guadalajara, Jalisco, 1967. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

Figs. 19, 20. Fabián Medina Ramos y Alejandro Zohn, zona infantil del Parque Morelos, Guadalajara, Jalisco, 1967. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

A diferencia de otros animales en concreto también en parques como los pelícanos del María Teresa en la Ciudad de México, los de Medina Ramos son objetos funcionales con un lenguaje escultórico y a la vez un acercamiento al mobiliario urbano por parte del arquitecto. Por mucho tiempo han sido intervenidos con pintura que caricaturiza a los animales, nublando su lenguaje brutalista. Sin embargo, esto es fruto de acciones espontáneas vecinales, una apropiación y muestra de apego y arraigo barrial de la población circundante. A principios de septiembre de 2018 estos aparatos de juego fueron restaurados, devolviéndoles su apariencia original.

El proyecto de remodelación del Parque Morelos introdujo el lenguaje moderno al área infantil, lo que apunta a una idea integral del espacio público y la voluntad del arquitecto y el escultor por la creación de un mobiliario urbano experimental. Los juegos presentan una escala y ergonomía acorde a los usuarios niños, además de un tema más que recurrente y amigable en las áreas infantiles, las figuras de animales. Este proyecto fue presentado para el concurso de la III Bienal de Arquitectura en México en 1967; Zohn y Medina Ramos fueron premiados con el segundo lugar[84], justo detrás de Ángela Gurría quien ganó el primer lugar con su "Puerta Celosía" para la entrada de la Nueva Casa de Moneda en la Ciudad de México[85], ambos participaron en la categoría de Integración Plástica.

En la década de 1970, Medina Ramos continuó con su incursión en el espacio público y en sintonía con el mobiliario lúdico. Para el mundial de voleibol, el arquitecto intervino con módulos desmontables y ensamblables en distintas plazas públicas de Guadalajara: un mobiliario efímero de carácter lúdico. Asimismo, su interés por el juego público seguía vigente, y hacia 1975 organizó un *happening* masivo en el que los niños se apropiaron del espacio público pintándolo con gises de colores en una atípica actividad lúdica. Esta acción reafirma las ideas de libertad y empoderamiento de los niños presentes en la obra de Medina Ramos y que el arquitecto implementó durante su gestión

84 María Teresa Favela Fierro, *Política cultural del Instituto Nacional de Bellas Artes, concursos y bienales de escultura*, INBA, 2016, p. 288.

85 Isabel Tovar de Arechederra y Magdalena Mas, *Ensayos sobre la Ciudad de México*, INBA, 1994, p.85.

Figs. 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28. Fabián Medina Ramos y Alejandro Zohn, Aspecto actual con intervenciones populares de la zona de infantil del Parque Morelos, Guadalajara, Jalisco, 1967. Fotografía: Daniel Vizcarra, 2017.

como director de artes visuales en las Casas de la Cultura de Guadalajara. Según el arquitecto, esta acción mostró al público que los niños eran capaces de apropiarse del espacio de manera libre y a través del juego.

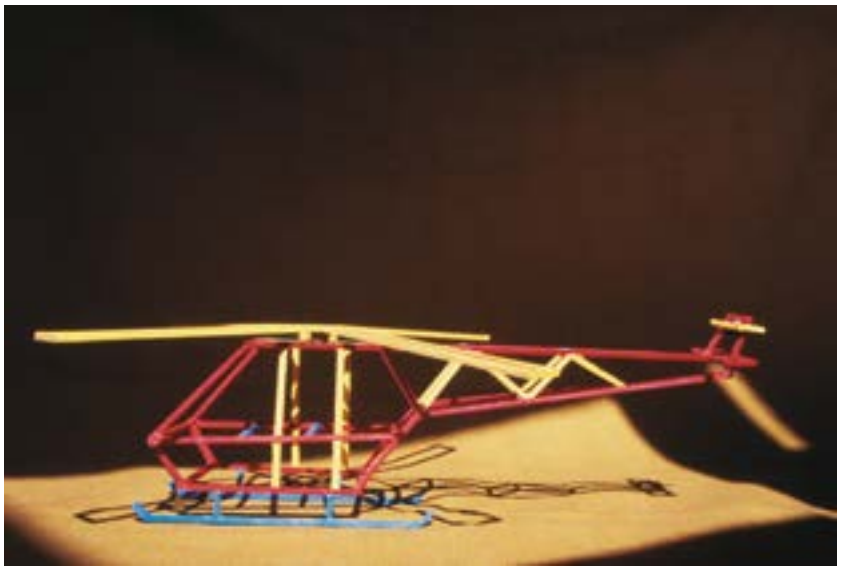
Pocos años más adelante, a finales de los setenta, Medina Ramos proyectaría un pabellón de juego a base de volúmenes variados de concreto, llamado *Colina infantil*. Basado en las tablillas de estambre y cera de abeja de los huicholes nayaritas, este juego estaba dispuesto en varios niveles de colores diferentes y desde arriba estas capas formaban coloridos patrones concéntricos. El juego nuevamente ofrecía varias funciones lúdicas para los niños usuarios: deslizarse por las resbaladillas, escalar, brincar, etcétera, todo esto de manera libre y casi abstracta, muy similar a sus proyectos anteriores, como el juego de Mezquitán o los animales del Parque Morelos. En este proyecto, que nunca fue construido y del que solo sobrevive la maqueta, Medina Ramos conjugó el ejercicio escultórico con el diseño de mobiliario urbano infantil.

Poco después, en la década de 1980, Medina Ramos continuaría desarrollando la idea lúdica del espacio público y, específicamente, la de su cocodrilo del Parque Morelos. En las ampliaciones del Eje Norte Sur que atraviesa la ciudad de Guadalajara, Medina Ramos colocó caimanes de concreto para dividir las laterales de los carriles centrales. Aprovechándose del nombre de estos objetos de concreto prefabricados, el arquitecto los recreó de forma literal. Además de funcionar como autoreferencia en el espacio público, esta acción humorística en medio del paisaje urbano es una discreta broma que, sin ser un aparato de juego infantil, juega también con el nombre de un elemento común de la infraestructura vial.

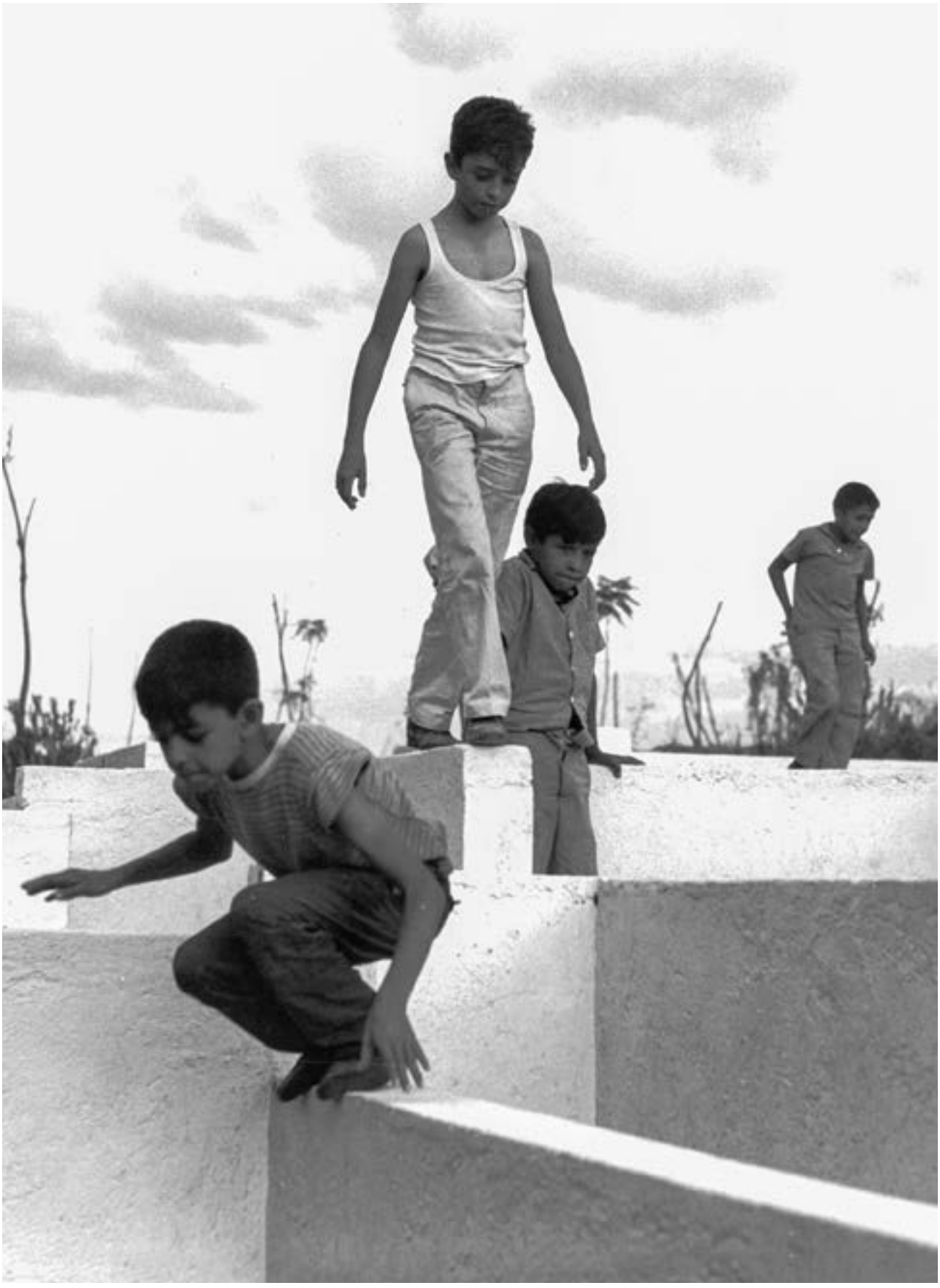
Medina Ramos colaboró con muchos arquitectos contemporáneos de Guadalajara, haya sido desde la integración plástica, el urbanismo o el diseño de áreas infantiles. Su vasto trabajo en el diseño de aparatos de juego lo coloca en un lugar especial dentro de la historia de esta tipología, especialmente en el caso de Guadalajara, donde arquitectos locales desarrollaron un lenguaje urbanístico y arquitectónico para esta ciudad.

Fig. 29. Fabián Medina Ramos, *happening* para niños, Guadalajara, Jalisco, 1970. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.

Figs. 30, 31. Fabián Medina Ramos, *happening* para niños, Guadalajara, Jalisco, 1970. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.



Figs. 32, 33. Fabián Medina Ramos, maquetas para juegos infantiles, madera, ca. 1980. Archivo Arq. Fabián Medina Ramos.



FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR

← ↑ Figs. 34, 35. Fernando González Gortázar, Laberinto para la zona infantil del Parque Amarillo, Guadalajara, Jalisco, 1969. Archivo FGG.

Otro ejemplo de la autonomía de Guadalajara respecto al diseño de mobiliario urbano infantil es el del trabajo de Fernando González Gortázar, uno de los más audaces en borrar la línea entre arte público y mobiliario urbano infantil. González Gortázar nació en 1942, estudió arquitectura en la Universidad de Guadalajara, fue colaborador cercano de Mathias Goeritz y participó en la escena de la arquitectura local e internacional. De su obra, el trabajo con escultura pública es quizás el más innovador, influido por los principios de la escultura participativa de Goeritz, así como por el brutalismo y el movimiento moderno[86].

Una de sus más importantes obras fue *La gran puerta* (1969), en la entrada del Parque Amarillo, en Guadalajara. Junto a esta escultura, González Gortázar también añadió un laberinto a escala infantil que aprovechaba muy hábilmente la inclinación natural del terreno (Figs. 32, 33). La salida del laberinto remataba en una gran trabe que servía como soporte de columpios. Todo el proyecto estaba insertado armónicamente dentro del entorno boscoso y silvestre.

86 Sobre Fernando González Gortázar véase *Fernando González Gortázar. Escritores reunidos*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2004, Laura Zohn, Manuel Larrosa y Fernando González Gortázar, *Fernando González Gortázar*, INBA, 1968 y Laura Zohn, *La nostalgia amotinada: diez arquitectos opinan sobre identidad y conservación*, ITESO, 1996.

Por la variación de altura entre los muros que lo componían, el laberinto funcionaba como un trepadero, el cual se podía escalar y brincar desde él. En realidad, gracias a su tamaño, todo el conjunto era un aparato de juego aunque no se utilizara como laberinto, pues también podía servir como pared para jugar frontón o futbol, o como un espacio en el que los niños podían perseguirse o esconderse.

Los colores del laberinto —amarillo y blanco— estaban en sintonía con *La gran puerta* y el resto del parque, de tal manera que el aparato de juego se situaba en el mismo nivel que el resto del parque. Asimismo, esto permitía una perfecta congruencia entre el juego y la investigación plástica, cromática y participativa del programa del parque. El laberinto es un juego atípico en la tipología de mobiliario urbano infantil en México y González Gortázar pudo haber sido de los pocos en crear un laberinto moderno en el país.

Desafortunadamente, el laberinto fue demolido antes de su finalización, y hay muy poca documentación fotográfica. Sin embargo, su planeación ilustra el interés que arquitectos y escultores tenían en experimentar libremente el diseño de mobiliario urbano infantil, que, en este caso, estaba inserto dentro de un proyecto escultórico y de integración plástica.

Otro caso de la integración plástica entre espacio urbano y mobiliario urbano infantil fue el de la Plaza Fuente (1973). Para este espacio, González Gortázar proyectó cuatro conjuntos de elevaciones prismáticas en medio de una plaza pública que dialogan con las escalinatas de acceso y que originalmente estuvieron pensados como fuentes, todo esto a través de un poderoso lenguaje brutalista. Estas elevaciones tienen diferentes alturas acorde a la escala infantil. Parte de la idea original del arquitecto fue que funcionaran como aparatos de juegos para trepar y como fuentes.

No obstante, desde su inauguración, las autoridades han evitado que los niños activen los juegos, negándole al proyecto su principal objetivo. Esto, además, convierte a estos conjuntos escultóricos en arte público sin ninguna funcionalidad, pues las fuentes, además, se apagaron poco tiempo después, lo que significó la mutilación del proyecto[87].

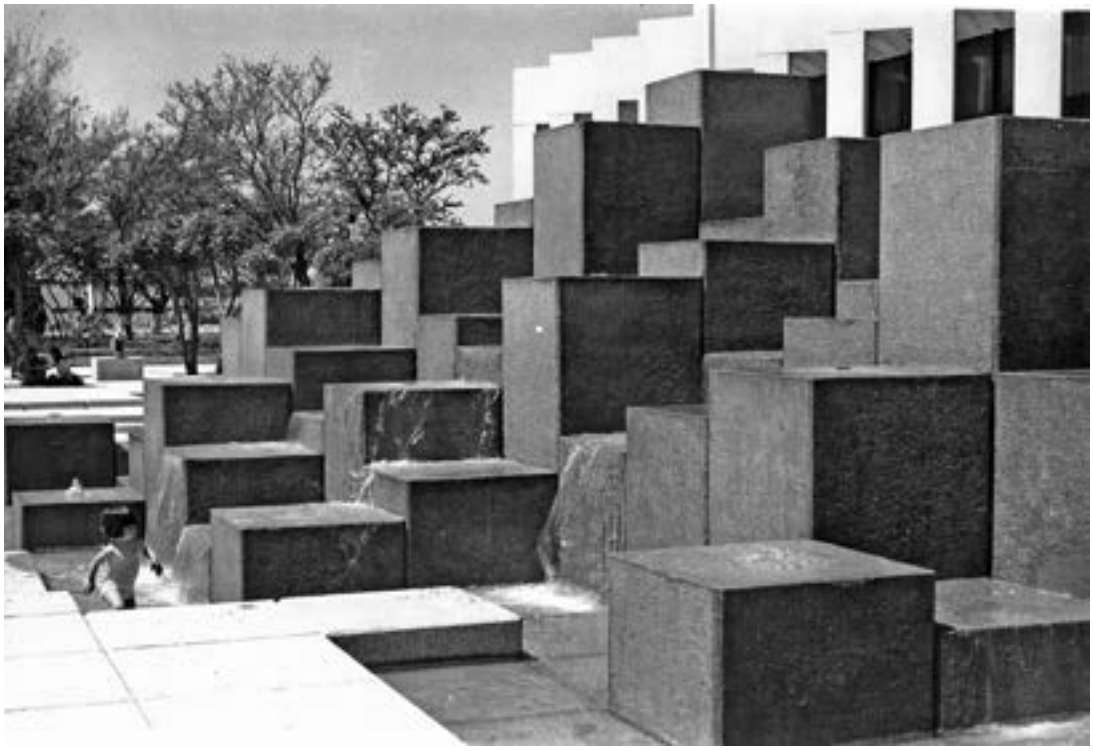
87 “Otro monumento en peligro”. *Proceso*. Julio 2016. https://www.proceso.com.mx/96377/otro-monumento-en-peligro.

Fig. 36, 37. Fernando González Gortázar, laberinto para la zona infantil del Parque Amarillo. Guadalajara, Jalisco, 1969. Archivo FGG.

Fig. 36. Zona infantil de la Unidad Deportiva Santa María, Guadalajara, Jalisco, ca. 1960. Archivo Municipal de la Ciudad de Guadalajara.

Los trabajos de Medina Ramos y González Gortázar en el espacio público apuntan a la especialización y a una voluntad de abordar libremente el juego infantil dentro de las ciudades. Más aún, su obra evidencia cuán aparte se desarrolló Guadalajara en el ámbito del diseño de mobiliario urbano infantil en relación al resto del país. Mientras que en la capital y los demás estados se utilizaban aparatos de juego producidos masivamente como fruto de programas nacionales, Guadalajara aprovechaba a sus arquitectos locales para formular un mobiliario urbano infantil original.

Incluso fuera del entorno artístico, Guadalajara también formuló sus propios aparatos de juego desde la institución, cercanos a los producidos en serie pero con ciertas particularidades. Esto se hace evidente en la zona de juegos de la Unidad Deportiva Santa María, de la década de 1960, en donde los columpios, resbaladillas, volantines y subibajas, a pesar de no ser ejercicios escultóricos, sí son de diseño original y local. Esto reafirma la autonomía de la capital jalisciense en cuanto al diseño del espacio público y sus componentes. Los juegos de esta unidad deportiva son un buen ejemplo de los programas arquitectónicos globales, en los que el mismo lenguaje se imponía en todo el proyecto, incluyendo el mobiliario urbano infantil, pero en los que no existía un concepto de integración plástica ni la participación de artistas.



Figs. 39, 40. Fernando González Gortazar, la Plaza Fuente, Guadalajara, Jalisco, 1973. Archivo FGG.

ALBERTO PÉREZ SORIA

Durante esta época también hubo otros proyectos relacionados con los aparatos de juego a escala nacional, impulsados por nuevas instituciones, que tuvieron un alcance fuera del espacio público. El más importante ejemplo son las esculturas-juegos promovidas por el Instituto Nacional de Protección a la Infancia (INPI), que se colocaron en guarderías estatales y plazas de unidades habitacionales, aunque su principal destino fueron los parques públicos.

El INPI nació en 1961 por decreto del presidente Adolfo López Mateos con el principal objetivo de proveer a los niños de todo el país de alimentación y vestido[88]. Posteriormente en 1977 se convertiría en el Instituto Mexicano para la Infancia y la Familia[89], que derivaría, en los años noventa, en el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia (DIF). Como parte del programa del INPI se construyeron albergues y clínicas, se repartieron los llamados desayunos escolares y se rehabilitaron parques y jardines infantiles, muy acorde con las ideas de principios del siglo XX del *Child-Saving Movement*.

La rehabilitación de parques iniciada en 1970 incluyó la fabricación y diseño de mobiliario urbano infantil y la debida planeación y urbanización de estos espacios. Para cumplir con esta vasta tarea se usó la fabricación en serie de juegos de concreto. El tema principal fueron los animales, cuyas formas y proporciones se adaptaron a las necesidades lúdicas de los niños, incluyendo huecos para esconderse y superficies para trepar.

El diseño fue encargado originalmente al escultor Alberto Pérez Soria[90]. Nacido en 1938, Pérez Soria fue un escultor egresado de la Academia de San Carlos, en donde fue alumno de Manuel Silva Guerrero y Luis Ortíz Monasterio[91]. A pesar de su bajo perfil, fue un artista prolífico con grandes intervenciones en el espacio público, autor del grupo escultórico de la fuente *El mito del agua* y de la *Fuente monumental de Nezahualcóyotl* ambas

88 Jesús Silva Herzog, *Una vida en la vida de México*, p. 474.

89 Rolando Cordera, *Las políticas sociales de México al fin del milenio: descentralización, diseño y gestión*, UNAM, Ciudad de México, 2000, p. 445.

90 Entrevista al hijo de Pérez Soria, Alberto Pérez Rodríguez. Solano Rojas, Aldo, Ciudad de México, 5 de octubre de 2017.

91 Lily Kassner, p. 268.

en la tercera sección del Bosque de Chapultepec, *La cuarta aparición de la Virgen de Guadalupe en el cerro del Tepeyac* y muchos otros proyectos, sobre todo religiosos y en bronce. Su carrera se vio truncada por una prematura muerte en 1985.

En 1969 presentó una serie de maquetas para aparatos de juego vaciados en bronce. En estas maquetas se puede identificar un lenguaje más cercano al escultórico que al de diseño de mobiliario. La propuesta de Pérez Soria incluía gorilas, elefantes, osos, rinocerontes, jirafas, cisnes, chimpancés, hipopótamos, focas, delfines y humanos. La mayoría de sus maquetas en yeso aún sobreviven y en ellas se puede ver un ejercicio plástico, escultórico y la intención de integrar al niño usuario mediante huecos y formas que facilitan ser trepados.

Fig. 41. Alberto Pérez Soria, embalaje de las maquetas en yeso para juegos infantiles, 1969. Fotografía: Alberto Pérez Rodríguez, 2018.

También gracias a las fotografías tomadas por el mismo artista podemos conocer el repertorio original completo. No obstante, la propuesta de Pérez Soria fue modificada, y sus esculturas se produjeron en concreto, más por motivaciones e intereses personales que por practicidad, el principal promotor de la producción de juegos en concreto era pariente de un contratista del gobierno federal, dueño de una fábrica de cemento [92]. Según Pérez Soria, jamás fue remunerado por su propuesta, que él pensaba que se realizaría en bronce y para un solo parque. Los juegos empezaban a poblar prácticamente todo el territorio nacional, con el diseño original modificado y el programa iconográfico inicial ampliado arbitrariamente, muy lejos de su propuesta inicial.

El resultado final de estas esculturas presenta un lenguaje mucho más naturalista que otros ejemplos de representaciones de animales dentro del diseño de mobiliario infantil, aunque sí existe una cierta esquematización de las formas. La elección de los animales va más allá de un programa congruente con la fauna de un mismo ecosistema o con alguna temática en específico,

92 El nombre de aquel promotor no fue revelado en la entrevista por cuestiones personales. Pérez Rodríguez, Alberto. Entrevista. Solano Rojas, Aldo, 5 de febrero de 2018.

Figs. 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49. Alberto Pérez Soria, maquetas para juegos infantiles, yeso, 1969. Colección Alberto Pérez Rodríguez. Las fotografías en blanco y negro fueron tomadas por el artista, las restantes por el autor.

Fig. 50. Niños utilizando uno de los animales de concreto del INPI, Azcapotzalco, Ciudad de México, 1974. Archivo Familia Pérez Juárez.

Fig. 51. Niña utilizando uno de los animales de concreto del INPI, ubicación desconocida, 1995. Archivo Familia Bolívar Moguel.

Fig. 52. Niña utilizando uno de los animales de concreto del INPI, Bosque de Chapultepec, Ciudad de México, 1979. Archivo Dolores Cobielles.

Figs. 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59. Alberto Pérez Soria / INPI, 1969. Aspecto actual de los animales, Parque Miraflores, Ciudad de México. Fotografía del autor, 2018.

sino que apunta hacia la intención inicial de experimentación del escultor. Es posible que la variedad de animales tenga más que ver con lo que los niños encuentran en un zoológico o en un circo que con un retrato de la fauna nacional, después de todo los usuarios niños, por lo general, visitan este tipo de atracciones. Otro dato relevante que puede esclarecer la elección de Pérez Soria, es el que uno de sus hermanos era veterinario y trabajaba para un zoológico privado: Pérez Soria pasaba largas horas observando y dibujando a los animales mientras su hermano trabaja atendiéndolos.

La ampliación del programa iconográfico, ya fuera de las manos de Pérez Soria modificó en algunos ejercicios el lenguaje escultórico como el rinoceronte, el búfalo, el cocodrilo y la tortuga, mientras que otros son una calca directa de la propuesta inicial como el elefante, el oso o el gorila, y otros tantos son una síntesis de ambos ejercicios, como la jirafa.

Los animales del INPI representan el triunfo de la producción de mobiliario urbano infantil a gran escala, un proyecto pensado para sobrevivir un largo tiempo con el mínimo de mantenimiento. Se trata de juegos que han estado en parques por décadas y que ya son un ícono del paisaje urbano mexicano. La fusión de propaganda y ampliación de infraestructura que estos animales de concreto representan fue todo un éxito, pues siguen funcionando y recordándonos a los proyectos de gran alcance de los gobiernos priistas del siglo XX, sobre todo los de las décadas de 1960 y 1970.

Los animales de concreto formaron parte de un proyecto tan amplio que se encontraban prácticamente en todos los parques rehabilitados por el entonces Departamento del Distrito Federal, aparte de haber sido colocados en muchas otras partes del país. Muchos de los jardines del INPI, que la mayoría de las veces fueron remodelaciones sobre parques ya existentes como el ya mencionado Jardín Pushkin, tienen un tratamiento y distribución en terrazas y desniveles que delimitan áreas con distintos usos. Estas áreas también están definidas según el mobiliario, ya sea infantil o de uso más universal como bancas, sillas o mesas, también coladas en concreto[93].

93 Este mobiliario de hormigón pareciera inspirarse en los diseños de Eero Saarinen, más precisamente en su comedor *Tulip*. Por tratarse de mobiliario fabricado

ABSTRACCIÓN Y CENTROS DE CONVIVENCIA INFANTIL

Los animales revisados en la sección anterior incluían también una placa de concreto con las iniciales y logo del INPI. Muchas veces estaban rodeados de otros juegos de formas geométricas y abstractas que recuerdan a los *playscapes* de Isamu Noguchi, como cilindros agrupados a distintas alturas o cubos encimados: aparatos de juego masivos hechos a partir de piezas precoladas de concreto.

Tal vez el culmen del mobiliario urbano infantil con un fuerte lenguaje geométrico y abstracto sea el Parque Mariscal Santa Cruz en la colonia San Rafael, en el centro de la Ciudad de México, mejor conocido como Jardín del Arte. En este terreno solía estar la estación de ferrocarriles Colonia, una construcción porfiriana que fue destruida para ceder los terrenos a la ciudad en 1932[94]. Hacia los años setenta el parque fue urbanizado con andadores con recorridos sinuosos y curvos, jardineras y plataformas para jaulas con aves exóticas dispuestas en desniveles, y, finalmente, un área infantil de tamaño significativo.

La zona de juegos está compuesta principalmente por cuerpos geométricos de concreto, paralelepípedos encimados que forman un conjunto abstracto que sirve para trepar. Sobrevive un soporte de hormigón para columpios, que está muy cerca del lenguaje arquitectónico de las sombrillas de Félix Candela[95], sobre una plataforma circular, todo esto acompañado de bancos que complementan el mobiliario y se adhieren a los muretes que delimitan las áreas verdes del parque. El parque también contempla un auditorio al aire libre, una serie de plazoletas y fuentes.

---

por el DDF, podemos encontrarlo tanto en parques y jardines públicos como en patios y plazas de unidades habitacionales, así como en centros deportivos.

94 Héctor Manuel Romero, *Enciclopedia temática de la Delegación Cuauhtémoc*, DDF, Ciudad de México, 1994, p. 182.

95 Candela perfeccionó la técnica de cascarones de hormigón y de los paraboloides hiperbólicos; el soporte de este juego presenta formas muy parecidas y cercanas. Candela también participó en proyectos de carácter público y específicamente en la renovación de parques y centros deportivos junto con Alejandro Zohn. Edward R. Burian, *Modernity and the Architecture in Mexico*, p. 46.

Fig. 60. Trepadero de formas cilíndricas, zona de juegos del Jardín Pushkin, Ciudad de México, ca. 1970. Fotografía del autor, 2018.

Fig. 61. Trepadero geométrico, zona de juegos del Parque Mariscal Santa Cruz, Ciudad de México, ca. 1970. (Destruido en 2018). Fotografía del autor, 2016.

Los cuerpos geométricos apilados también nos recuerdan a los juegos proyectados por Noguchi desde 1975 para el Piedmont Park de Atlanta, y también podrían ser leídos como una referencia al brutalismo internacional, muy potente en esos años[96]. Estos juegos forman parte del inmenso cuerpo de producción de mobiliario infantil hecho a partir de concreto, y son uno de los pocos ejemplos de *playgrounds* en México con formas completamente abstractas, sin referencias a animales, medios de transporte, etcétera.

Otro ejemplo de jardines de recreo y parques públicos infantiles es el de las zonas renovadas a principios de la década de 1960 en el Bosque de Chapultepec, en su zona limítrofe con Paseo de la Reforma y en las inmediaciones del Auditorio Nacional, el llamado Centro de Convivencia Infantil.

En este lugar existía un extenso cuerpo de mobiliario urbano infantil hecho a base de troncos y cuerdas que convivía con trepaderos de tubo de formas ortogonales con el mobiliario urbano típico de la época: bancas de concreto y metal —también usadas en los centros deportivos—, basureros metálicos, bebederos y botes de basura con temáticas infantiles y nuevamente haciendo referencia a los animales, hechos de tambos metálicos y tapas de fibra de vidrio. Estos últimos son un interesante ejemplo de mobiliario urbano infantil lejano de la actividad lúdica que pone a escala de los usuarios niños servicios e infraestructura que, por lo general, estaba reservada a los adultos.

Los Centros de Convivencia Infantil sirvieron para una experimentación institucional con el mobiliario urbano infantil. El trepadero de cincuenta aros, por ejemplo, fue utilizado durante la década de 1950 en prácticamente todas las zonas de juego de la ciudad. Muchos ejemplos de este diseño sobreviven hoy día, pues se trata de un modelo reproducido a escala masiva y tal vez uno de los primeros ejercicios de diseño y producción industriales en el ámbito de los juegos infantiles en México. Desafortunadamente, su autor sigue siendo desconocido.

Este juego está hecho a partir de cincuenta aros del mismo tamaño, cada uno de 80 centímetros de diámetro, dispuestos en cinco niveles de diez círculos cada uno, unidos con barras horizontales.

---

96 Ana María Torres, *Isamu Noguchi: A Study of Space*, Monacelli Press, Nueva York, 2000, p. 43.

→ Fig. 62. Zona de juegos del Centro de Convivencia Infantil del Bosque de Chapultepec, ca. 1960. Fotografía: Miguel Ángel Ruíz.

Estos aros forman un prisma triangular, en el que los círculos se proyectan conforme se añaden los niveles, creando túneles superpuestos que funcionan como escalones. El juego tiene un interesante juego visual que, aunado a la variedad de colores aplicados a cada círculo, pareciera ser un diseño muy cercano al *op art*, con un ritmo vibrante y un máximo aprovechamiento de las figuras geométricas.

Para el momento en el que podemos ubicar su popularización (la década de 1960), el trepadero de cincuenta aros tiene un diseño sobresaliente en comparación con sus semejantes contemporáneos hechos del mismo material —tubo doblado— y sus dimensiones nos señalan una intención modular y de relación abierta con el espacio a ocupar. Podemos hablar de un modelo inserto de lleno en la estética del diseño de vanguardia de los sesenta; su calidad modular, el juego óptico, rítmico y la aplicación de colores brillantes nos confirman su actualización. El diseñador de este juego, como muchos otros, quedó en el anonimato institucional, algo muy común en aquellos años. Este juego también se produjo masivamente, y fue distribuido en prácticamente todo el país. Podemos ubicarlo, por ejemplo, en una tarjeta postal de esta misma década, que retrata el Parque de los Niños Campechanos en el sureño estado de Campeche conviviendo con otros juegos de concreto.

La construcción de trepaderos de tubo doblado siguió enfrentando experimentaciones y la invención de diversos modelos, como el ondulante de Tlatelolco del que se hablará más adelante, o el modular circular de Chapultepec, que fueron probablemente de los primeros ejemplos de mobiliario urbano infantil en ser verdaderos ejercicios de reproducción a escala industrial y masiva. Existen modelos que están en sintonía con los realizados en Estados Unidos dentro de la llamada era espacial, que mezclan líneas curvas con ángulos rectos y retículas asimétricas. Llama la atención que dentro de los parques públicos y sus renovaciones se utilizaran principalmente dos materiales, el hormigón y el tubo doblado, y que los muebles más reproducidos hayan sido los de hormigón y no mayoritariamente los de tubo doblado, que hubieran sido más baratos y rápidos de producir.

Otros ejemplos interesantes de la abstracción y estilización geométrica de las figuras son los animales de concreto

CENTRO DE CONVIVENCIA INFANTIL
BENITO JUAREZ

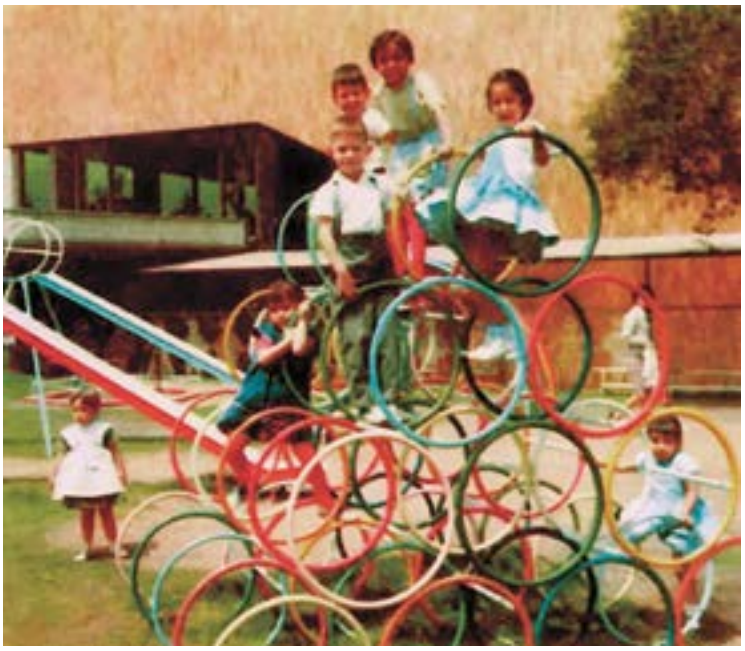


Fig. 63. Trepadero de cincuenta aros, Centro de Convivencia Infantil, 1962. *México ciudad majestuosa*.

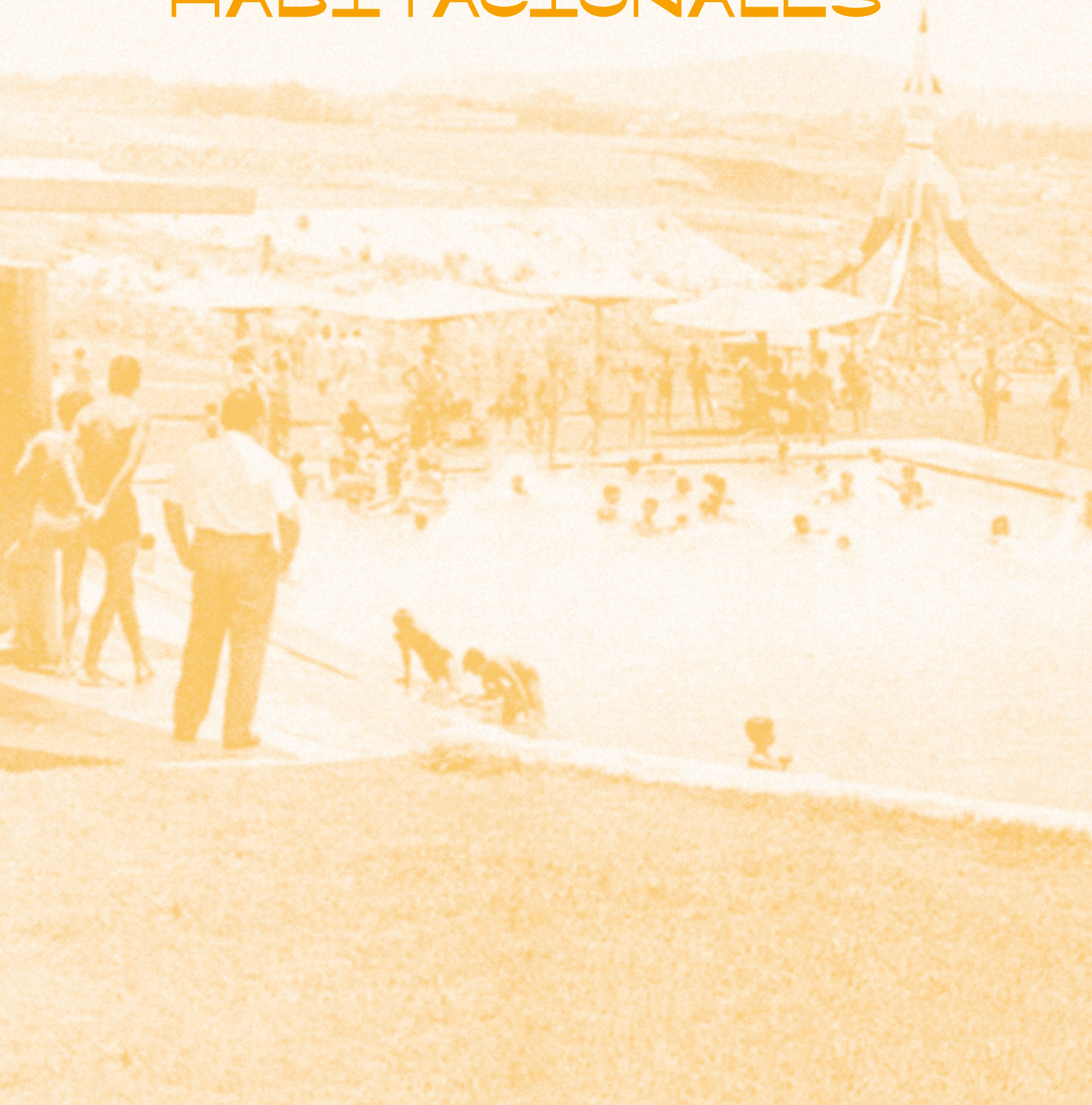
Fig. 64. Anónimo, tarjeta postal del Parque de los Niños Campechanos, Campeche, Campeche, Cristacolor, ca. 1962. Colección particular.

Fig. 65, 66. Trepaderos en forma de elefante y jirafa, Centro Deportivo Xochimilco, 1964. Fotografía del autor, 2018.

del Deportivo Xochimilco de 1964. Un caracol, un elefante y una jirafa colados en concreto armado se repiten a lo largo de las áreas verdes de este centro social. El tratamiento de estos juegos es interesante por tener varias funciones sin necesidad de mostrarlas tal cual, similar a los juegos brutalistas de Medina Ramos. El elefante es trepadero y resbaladilla, el caracol está destinado a niños de menor edad y estatura y la jirafa es trepadero, con escalones en sus manchas a manera de huecos y resbaladilla a la vez. Se trata de una esquematización de las formas en un tratamiento casi bidimensional, con placas de concreto de treinta centímetros de espesor que están hechas para ser vistas de perfil. Los juegos son tan angostos que sus bases proyectadas hacia afuera a manera de cruces son evidentes, hechas para poder sostener a los animales.

Estos animales pueden ser un antecedente a los de Pérez Soria, aunque se alejan de su lenguaje escultórico y plástico, pues se trata más bien de un diseño multifuncional que optimiza el material. Los animales fueron producidos a mediana escala y dan muestra de varias constantes en el diseño de los *playgrounds* de este momento: el uso del concreto, la temática de los animales con programas iconográficos libres y la idea de abarcar las necesidades lúdicas de los niños dentro de la infraestructura deportiva.

UNIDADES HABITACIONALES



Como los ejemplos anteriores, muchos otros proyectos se realizaron mientras avanzaba el siglo XX, y las áreas de juegos se hacían cada vez más populares en los nuevos parques y jardines públicos de todas las ciudades del país y no solo en los grandes núcleos urbanos. Algo que impulsó de manera importante la necesidad de las áreas de juegos en el espacio urbano en México fue la importación de los modelos de vivienda masiva y urbana del movimiento moderno, es decir, el multifamiliar o unidad habitacional.

Este nuevo tipo de vivienda, la del México de vanguardia, y la que propiciaba un gobierno que —al menos en lo superficial— cumplía con las promesas de la revolución, se empezó a multiplicar por todo el territorio nacional. Prácticamente cada sindicato o institución gubernamental comenzó a construir sus propios complejos habitacionales con distintas facilidades para sus afiliados. Dentro de estos proyectos, el diseño y la presencia de zonas de juegos infantiles conllevó un impulso lógico, y su presencia en toda la población urbana terminó por establecerse como una necesidad y un servicio público de manera definitiva.

En este tenor, se empezó a contemplar la infraestructura de las modernas unidades habitacionales como un todo, hasta llegar a funcionar (o al menos esa era la idea) como ciudades completamente independientes y autónomas dentro de las ciudades ya existentes. En 1949, el arquitecto Mario Pani y la flamante constructora Ingenieros Civiles Asociados (ICA) realizaron el Conjunto Urbano Presidente Alemán (CUPA), la primera unidad habitacional en Latinoamérica[97].

97 Juan José Kochen (ed.), *El primer multifamiliar moderno*, p. 113.

Este complejo seguía los principios urbanísticos de Le Corbusier y funcionaba como una ciudad independiente[98]. Entre los servicios de esta ciudad cuasi autónoma se incluían piscina pública, tiendas de alimentos, gimnasio, andadores y parques públicos, y una guardería del Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS)[99]. Esta guardería, que estaba situada en uno de los módulos externos, fue decorada con murales de Carlos Mérida[100], y contaba también con un jardín o área de juegos. Los juegos de este jardín eran metálicos y en la documentación fotográfica solo se pueden observar subibajas y resbaladillas a base de tubos doblados. El diseño de los subibajas y de los barandales de las resbaladillas recuerdan al tardío *streamline* estadounidense, una clara anacronía frente al funcionalista y moderno proyecto de Pani.

Esta guardería se complementaba con la temática animal de los murales de Carlos Mérida y con otro del mismo autor en uno de los pasillos de entrada titulado *El juego de los niños* con un lenguaje más abstracto. Aunque Mérida no proyectó los juegos de la guardería, estos le otrogaron una atmósfera festiva e infantil a una inmenso bloque de vivienda mediante los animales coloridos y esquematizados.

También de Pani, junto con el arquitecto José Luís Cuevas, es la Unidad Habitacional IMSS Santa Fe, de 1957. Los arquitectos fueron menos tímidos en cuanto a la integración de artistas en este proyecto, así como en la construcción de centros cívicos y sociales en el centro del bloque de viviendas. Entre estos servicios y puntos sociales está una concha acústica diseñada por el arquitecto Félix Candela y una guardería con un muy peculiar arenero en su patio de juegos. Este arenero sorprende con un libre trazo en forma de estrella con las puntas ensanchadas y redondeadas que podría apuntar a una influencia de las trazas libres y curvas de los jardines de Noguchi o de Roberto Burle Marx[101], y está hecho a partir de un murete de concreto casi al ras del jardín que lo rodea.

---

98 Manuel Larrosa, *Mario Pani. Arquitecto de su época*, p. 59.

99 Ídem.

100 Louise Noelle, *Los murales de Carlos Mérida*, p. 134.

101 Marta Iris Montero, *Roberto Burle Marx, The Lyrical Landscape*, University of California Press, 2001, p. 40.

Figs. 67, 68. Mario Pani, Guardería infantil del IMSS, Centro Urbano Presidente Alemán, murales de Carlos Mérida. Ciudad de México, 1947. Fotografía: Guillermo Zamora, Archivo Mario Pani ITESM.

Fig. 69. Mario Pani, Guardería de la Unidad Habitacional Santa Fe, Ciudad de México, 1957. Fotografía: Guillermo Zamora, Archivo Mario Pani ITESM.

El arenero no fue particularmente popular en México, se trata más bien de una tradición estadounidense o incluso europea: recordemos que en los proyectos de la *Playground Association of America* el arenero era el principal juego infantil. El arenero de la Unidad Habitacional IMSS Santa Fe da muestra del grado experimental que este tipo de proyectos permitían al momento de diseñar infraestructura infantil. Esta guardería contaba con aulas al aire libre, un concepto típico de las escuelas anarquistas o de niños con tuberculosis del periodo de entreguerras en Europa, y algo prácticamente inexistente en México.

PEDRO MIRET

A partir de la década de 1950 se empezó a expandir la creación de infraestructura a nivel nacional con la intención de consumar las promesas revolucionarias y de modernización de la nación[102]. Esto se vio reflejado en la renovación de la infraestructura pública, la creación de nuevos espacios de recreo y, en consecuencia, en el diseño de los juegos infantiles.

La colaboración entre arquitectos y artistas dentro del movimiento de integración plástica también se puede ver en la Unidad Independencia —al sur de la Ciudad de México—, un proyecto gestionado por el IMSS y realizado por los arquitectos Alejandro Prieto y José María Gutiérrez. El conjunto fue inaugurado en 1960 durante la administración de Benito Coquet, director general del IMSS[103], con intervenciones murales y escultóricas de Francisco Eppens[104] y Pedro Miret[105]. La Unidad Independencia también fue planeada como una ciudad dentro de otra, con auditorios, clínicas, guarderías, tiendas y zonas recreativas e infantiles. Los distintos tipos de edificios fueron decorados con mosaicos murales de Francisco Eppens, mientras que los juegos infantiles estuvieron a cargo de Pedro Miret [106].

Los juegos de la Unidad Independencia tienen formas de animales y medios de transporte, con un tratamiento geométrico muy dinámico, y están hechos de concreto y metal. Las plataformas, barquitos, camioncitos, y peces están distribuidos en pequeñas plazoletas a lo largo y ancho del complejo habitacional.

Lo más interesante de los ejercicios de Miret es su integración con el paisaje y el espacio. Los aparatos de juego, la pieza central de estas áreas, se vinculan con desniveles, plazoletas, estanques y areneros. Los planos originales de conceptualización del mobiliario urbano infantil depositados en

---

102 Erik Velásquez García (coord.), *Nueva historia general de México*, pp. 653-693.

103 Rubén Ballinas, *La Magdalena Contreras*, p. 15.

104 Ramón Valdiosera Berman, *Francisco Eppens*, UNAM, Ciudad de México, 1988, p. 125.

105 A.A.V.V., *Arte y arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, p. 103.

106 Pedro Miret fue un arquitecto paisajista antes de dedicarse a las letras y al guionismo; también fue escultor y director de cine. Colaboró con colegas de la talla de José Luis Benlliure y Félix Candela, y también con Alejandro Prieto. Uno de sus pocos proyectos arquitectónicos fue el de los juegos infantiles de la Unidad Independencia. Ver Javier Perucho, *Pedro F. Miret, una cronología*.

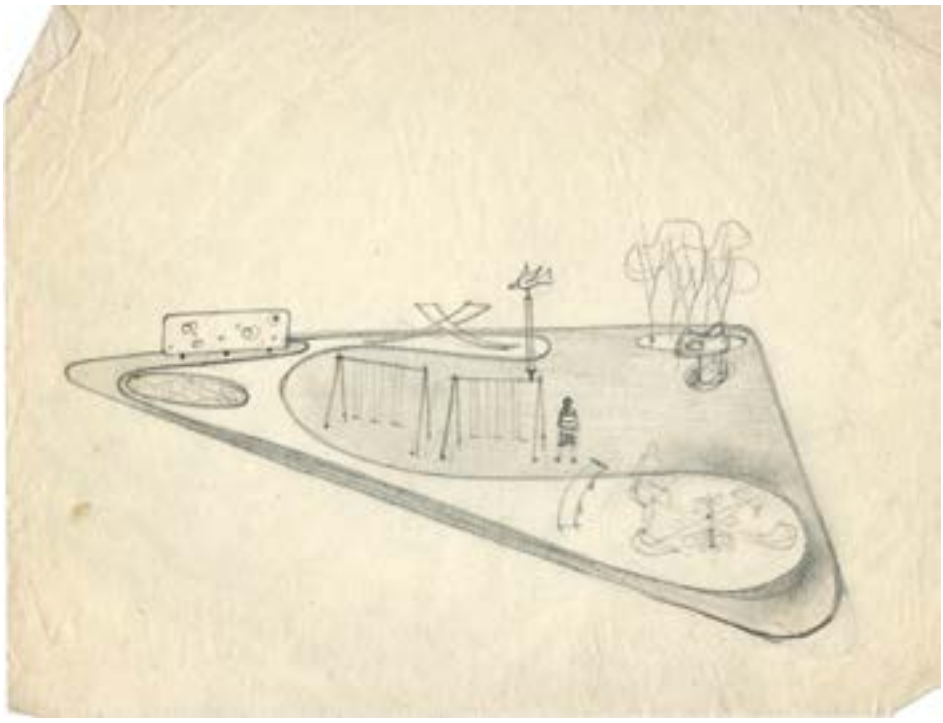


Fig. 70. Pedro Miret, proyecto para una zona de juegos de la Unidad Independencia, lápiz sobre papel, 1959. Archivo Pedro Miret.

el archivo personal de Miret muestran un lenguaje que va más allá de los aparatos de juego. El arquitecto planeó ondulantes zonas de distintos tipos de pavimento junto con otras de pasto, áreas verdes y estanques, recorridos libres y sinuosos muy en sintonía con los proyectos de Burle Marx. De hecho, no sería descabellado pensar en algún tipo de influencia del arquitecto brasileño. Es posible que los proyectos de paisaje de Miret no se hayan podido realizar debido a que la Unidad Independencia fue construida en un lugar densamente arbolado, en los terrenos de la ex hacienda el Batán, propiedad del renombrado florista y jardinero Tatsugoro Matsumoto[107]; los árboles ya existentes fueron hábilmente aprovechados por el arquitecto Prieto, con la idea de conservar el bosque entre los bloques habitacionales.

107 Para leer más sobre Tatsugoro Matsumoto ver A.A.V.V., *200 mexicanos que nos heredó el mundo*, Instituto Nacional de Migración, Centro de estudios migratorios, Ciudad de México, 2010.

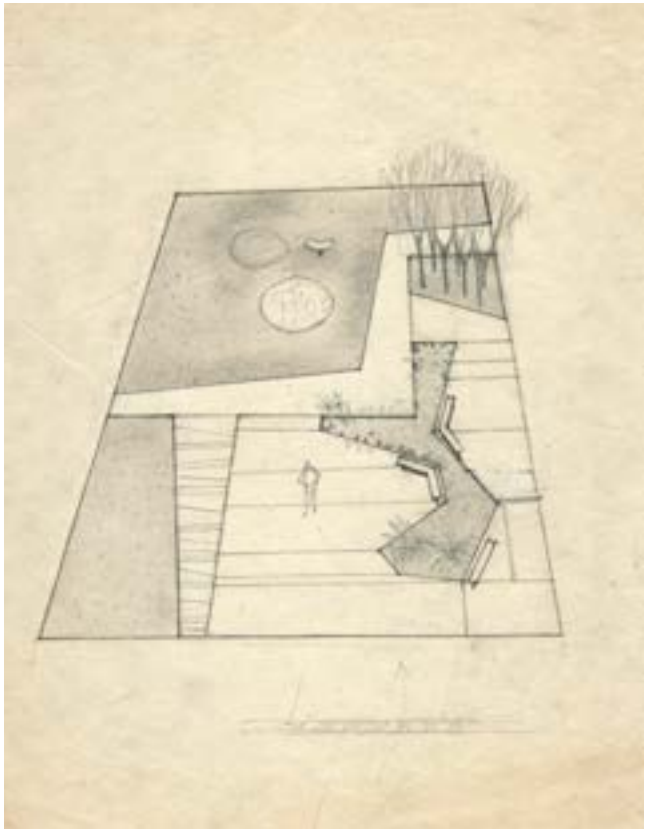


Fig. 71. Pedro Miret, pódium para niños en un área de juegos de la Unidad Independencia, 1960. *Arquitectura México* no. 73, marzo de 1971.
Fig. 72. Pedro Miret, aspecto actual de un pódium para niños en un área de juegos en la Unidad Independencia, 1960. Fotografía del autor, 2017.
Fig. 73. Pedro Miret, anteproyecto para zona infantil de la Unidad Independencia, lápiz y color sobre papel, 1959. Archivo Pedro Miret.

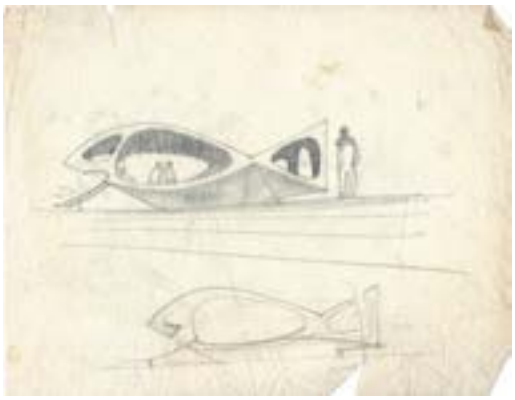


Fig. 74. Pedro Miret, trepadero en forma de pez en un área de juegos de la Unidad Independencia, 1960. *Arquitectura México* no. 73, marzo de 1971.
Fig. 75. Pedro Miret, anteproyecto para el trepadero en forma de pez, lápiz sobre papel, 1959. Archivo Pedro Miret.
Fig. 76. Pedro Miret, anteproyecto para zona infantil de la Unidad Independencia, lápiz y color sobre papel, 1959. Archivo Pedro Miret.
Fig. 77. Pedro Miret, aspecto actual de uno de los trepaderos en forma de pez, Unidad Independencia, 1960. Fotografía del autor, 2017.

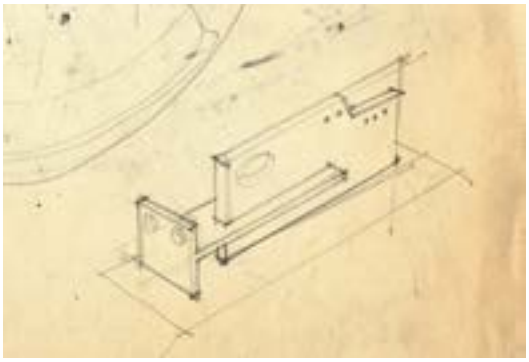
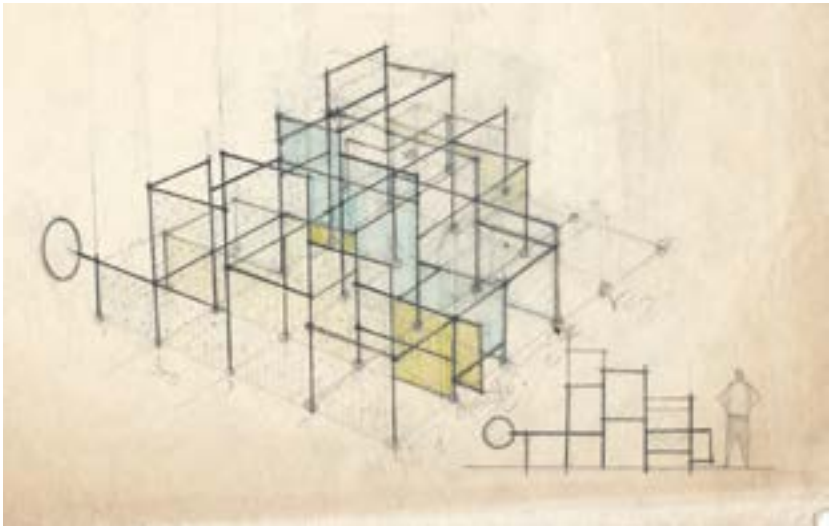


Fig. 78. Pedro Miret, aspecto actual de uno de los camioncitos para niños en un área de juegos en la Unidad Independencia, 1960. Fotografía del autor, 2017.
Fig. 79. Pedro Miret, anteproyecto para trepadero en forma de camión, lápiz sobre papel, 1959. Archivo Pedro Miret.
Fig. 80. Pedro Miret, vista de una zona de juegos, 1960. Archivo Pedro Miret.



Figs. 81, 82. Pedro Miret, anteproyectos para trepaderos infantiles, lápiz y color sobre papel, ca. 1959, Archivo Pedro Miret.

Fig. 83. Pedro Miret, Uno de los trepaderos de tubo doblado para la Unidad Independencia, 1960. Fotografía del autor, 2017.

Los juegos fueron producidos a una escala media, repetidos a lo largo y ancho de la Unidad Independencia, colados *in situ* y replicados hasta ocho veces en el complejo. Tal vez el más atípico e interesante de estos aparatos sea el pódium de escala infantil: una plataforma elevada sobre un pilar de formas orgánicas y libres, con escalones hechos a partir de bloques exentos. La disposición de estos podios para niños nos hace pensar que, más que un juego, el pódium es una especie de plataforma para pronunciar discursos, sin duda un ejercicio plástico de Pedro Miret, en el que la traza de la plataforma, los muros con orificios y la delimitación de los espacios con áreas pavimentadas contrasta considerablemente con las formas ortogonales del proyecto de Alejandro Prieto. El pódium también podría ser una sintética y moderna versión de un castillo o fuerte para los niños, dejando más a la imaginación de sus usuarios al hacerlo casi abstracto. Aquí cabe mencionar también la importancia que el arquitecto daba al pavimento y a sus diferentes materiales al utilizarlos como diferenciadores de zonas: adoquines hexagonales, piedras bola o concreto pulido servían para delimitar, sin barreras físicas, las zonas infantiles de los andadores y pasillos.

Otro de los diseños de Miret es un pez de concreto con aplicaciones de metal. En los planos del arquitecto se puede ver la íntima relación que sus aparatos de juego tenían con el entorno planeado, de tal forma que funcionaban como el punto central de las plazas, o como quioscos para trepar, atravesar o interactuar de distintas maneras. Asimismo, el programa iconográfico se complementaba con un esquemático camioncito, su batea calada por orificios ovoides, otro ejemplo del lenguaje plástico de Miret. Los juegos de la Unidad Independencia fungieron como puntos de referencia geográfica para los vecinos, habitantes de una nueva e inmensa zona habitacional con la que apenas se empezaban a familiarizar.

Pedro Miret es uno de los pocos arquitectos que reparó constantemente en el diseño de mobiliario urbano infantil en sus proyectos, muchos de ellos no realizados. Distintas perspectivas y planos de su archivo reiteran chapoteaderos, areneros, columpios y trepaderos de diversos materiales: módulos de juego flexibles e interesantes fusiones entre mobiliario urbano infantil y mobiliario urbano como sus bancas-juego, por tan solo dar un ejemplo.

Miret también incursionó en el diseño de trepaderos metálicos. En su archivo sobrevive un proyecto para un trepadero a base de varilla, casi un laberinto óptico a escala de los usuarios niños; un huevo penetrable con trama de cubos y un módulo de juego deformable hecho a partir de varilla soldada, probablemente flexible o articulada.

La existencia de estos proyectos y su lenguaje cercano a las corrientes internacionales nos habla de una sorprendente actualización en cuanto a diseño de mobiliario urbano infantil y su integración al paisaje, algo extremadamente raro en el panorama mexicano de aquel momento, ya que en casi todos los casos los aparatos de juego de diseñaron como módulos autosuficientes o fueron disruptores de su entorno de manera deliberada. En Miret podemos encontrar a un naciente especialista en el diseño de aparatos de juego, con una fuerte impronta del paisajismo internacional, en específico el latinoamericano, como es el caso de Burle Marx.

También hay que resaltar la implementación de estanques y areneros en los *playgrounds* proyectados por Miret, pues pocos son los casos en los que se integran estos dos elementos tan exitosamente como lo hizo en la Unidad Independencia, aunque posteriormente fueron retirados. Sin embargo, gracias a fotografías documentales se puede apreciar que estos elementos, tanto en posición como en escala y dimensiones, son una parte armónica de su paisajismo.

TEODORO GONZÁLEZ DE LEÓN

Los peces de concreto de Miret en la Unidad Independencia son el antecedente de aquellos que se encuentran en otro proyecto del IMSS, la Colonia IMSS en Ciudad Sahagún, Hidalgo, proyectada en 1962 por Teodoro González de León[108] como un gran bloque de vivienda social. La disposición de esta unidad aprovechaba la extensión del terreno: seis tipos de viviendas estaban dispuestos en pequeños núcleos con patios y el proyecto contó con un total de 529 residencias.

Los andadores y patios se equiparon con mobiliario deportivo y con un juego colado en concreto con la forma esquemática del perfil de un pez[109], en el que las aletas de la cola se entrelazan formando el soporte de la figura. El austero juego mide metro y medio de altura en su punto máximo, lo cual no contagia una gran emoción a los niños usuarios. A pesar de su aparente simpleza, la construcción de este módulo es sumamente interesante: estamos frente a un tratamiento al hormigón como si fuese una lámina metálica recortada, tal vez una intención escultórica por parte de González de León con el deseo de crear una doble función —la decorativa y la lúdica— o quizás una acción reiterativa de propaganda, ya que este aparato se volvió una constante en los proyectos del IMSS.

Cada uno de estos peces está colocado sobre una base de poca altura pero que los delimita del resto de la calle a la vez que los nivela en una plataforma completamente plana y recta. Llama también la atención el poco espesor del juego, la plasticidad casi escultórica de la figura, la cercanía con el juego de Miret y la versatilidad del objeto debido a su sencillez, pues el pez puede ser usado como banca, trepadero o refugio del sol.

Pero este ejercicio plástico no se limitó a los peces, sino que un programa completo de mobiliario urbano de concreto se

---

108 Miquel Adrià, *Teodoro González de León*.

109 Es evidente la cercanía de los peces de Miret y de González de León con el *Ichtus* cristiano, sin embargo, el ateísmo público de Miret y la colaboración de González de León con corporaciones públicas dentro de un Estado laico apuntan a que nada tuvo que ver con la devoción católica.

diseñó para esta y otras unidades habitacionales del IMSS, todo a cargo de González de León. Los pececitos de Ciudad Sahagún se volvieron un símbolo local que sigue teniendo fuerza hasta hoy. Lamentablemente, los juegos no están en muy buenas condiciones; sin embargo, aunque se encuentren muy lejos de su apariencia original y estén llenos de pintas, las personas los siguen usando. La Colonia IMSS de Ciudad Sahagún fue equipada con los trepaderos modulares a base de aros, el mismo modelo del Centro de Convivencia Infantil de Chapultepec antes revisado, y algunos de ellos aún sobreviven.

← Figs. 84, 85. Teodoro González de León, juego para plaza pública en forma de pez, colonia IMSS, Ciudad Sahagún, Hidalgo, 1962. Archivo Teodoro González de León.

Playgrounds where slums once festered.

EL COHETE DE TLATELOLCO

En 1964, el entonces presidente Adolfo López Mateos inauguraba el Complejo Habitacional Nonoalco-Tlatelolco, diseñado por Pani junto con Ricardo de Robina, entre otros[110]. Este centro urbano de vivienda comprendía torres habitacionales, escuelas, un cine y varias áreas de juegos infantiles distribuidas por todo el complejo habitacional[111]. El área de juegos más característica de todas fue la que estaba entre el eje Ricardo Flores Magón y los edificios Matamoros, Hidalgo e Ignacio Allende[112]. Este patio tenía un juego principal: un cohete espacial de doce metros de altura aproximadamente, al cual se subía por unas escaleras de caracol que llevaban a la cabina de la nave, y se descendía por cualquiera de las tres resbaladillas colocadas a manera de aletas del cohete. El juego estaba hecho completamente de metal, tubos doblados y lámina.

← Fig. 86. El Cohete de Tlatelolco, Conjunto Urbano Nonoalco-Tlatelolco, Ciudad de México, 1964. Folleto promocional de Ciudad Tlatelolco, Colección Carlos Villasana.

El diseño del cohete se asemeja más a cohetes espaciales soviéticos que a los de Estados Unidos, sobre todo en el remate de su punta, la solución de las resbaladillas y de su integración a la forma de la nave, las aletas y los bordes verticales en las puertas. El cohete fue retirado a mediados de la década de 1970 ya que su altura representaba un peligro real: hubo más de un accidente con consecuencias mortales; además, hay varios testimonios que confirman que por las noches la cabina era usada por vagabundos y como baño público, lo que también provocó su deterioro y posterior desaparición.

Aunque un juego infantil en forma de nave espacial no era raro en plena guerra fría, sí lo era en México, más aún cuando se toma en cuenta el tamaño y formato del de Tlatelolco, así como su cercanía formal con los juegos y modelos soviéticos, en específico con el Monumento a los Conquistadores del Espacio en Moscú, proyectado en 1958 e inaugurado en 1964[113], mismo año en que se inauguró Ciudad Tlatelolco.

---

110 Miquel Adrià, *Mario Pani. La construcción de la modernidad*, p. 19.

111 Manuel Larrosa, op. cit, p. 113.

112 En otra zona infantil del complejo habitacional existía un cohete espacial casi idéntico, solo que de menor altura.

113 Ver Vitaly Komar, et. al., *Monumental Propaganda*, Independent Curators Incorporated, Nueva York, 1994.

una nueva ciudad en el centro de la Ciudad de México

de sus orígenes culturales
CIUDAD
TLATELOLCO
se proyecta hacia el futuro
una nueva ciudad en el centro de la Ciudad de México

← Fig. 87. Vista panorámica del Conjunto Urbano Nonoalco-Tlatelolco, 1964. Folleto promocional de Ciudad Tlatelolco, Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos S.A. Colección particular.

↑ Fig. 88. Zona de juegos de Ciudad Tlatelolco, 1964. Folleto promocional de la Ciudad Tlatelolco, Banco Nacional de Obras y Servicios Públicos S.A., 1964. Colección particular.

Los ejemplos de este tipo de juegos infantiles en Estados Unidos, por el otro lado, son muy distintos en cuanto a funciones, formas y tamaño, por lo general los estadunidenses son copias exactas de los artefactos de las misiones espaciales: el *Lunar Lander, Spectacular Space Cruiser, Space Explorer* y el *Moon Rocket*, todos llevaban la bandera de la Unión Americana y los colores azul, blanco y rojo. Además, este aparato de juego fue construido en plena era espacial, que afectó a México solo nominalmente. Ciudad Satélite, con su publicidad alusiva al espacio exterior, e incluso con un extraterrestre, es el mejor ejemplo de este fenómeno.

Hay que considerar aquí el contexto histórico de este juego: Tlatelolco significó uno de los mayores logros en la construcción de infraestructura del México moderno y próspero, así como la consumación de la llegada de las ideas funcionalistas de vivienda social.

El caso del cohete de Tlatelolco es especialmente relevante ya que por su gran tamaño y su atractivo diseño fue pensado desde un principio como un nuevo punto de referencial barrial, sintetizando así las diferentes funciones de los juegos infantiles. Un folleto promocional de ventas de departamentos de la “Ciudad Tlatelolco” tiene como portada una perspectiva total del nuevo complejo urbano, en el que se muestra la plaza de juegos con el cohete al centro, justo en uno de los puntos de comunicación más importantes del desarrollo habitacional. No sorprende entonces que el cohete

también apareciera retratado en la publicidad del masivo y nuevo complejo habitacional.

El cohete de Tlatelolco rápidamente se volvió un símbolo para los habitantes y sirvió para la construcción de puntos geográficos de referencia y convivencia de los nuevos vecinos, sobre todo los niños y sus madres.

El mismo folleto de ventas señala la existencia de zonas de juegos infantiles para el deleite de los niños, y muestra una variedad de columpios, resbaladillas y trepaderos, donde también podemos apreciar el de los cincuenta aros, un muy popular modelo de tobogán helicoidal que existió no solo en Tlatelolco, sino que fue repartido por casi toda la Ciudad de México, y que sobrevive hasta nuestros días en muchos parques del país. Este modelo de tobogán tiene aproximadamente cuatro metros de altura y un diseño geométrico en los barandales de las escaleras en tubo doblado. También se incluyeron volantines, subibajas y trepaderos, de los cuales se puede rescatar un curioso modelo hecho a base de tubo doblado, un trepadero ondulante que suponía un complicado recorrido para los usuarios. Este juego estaba formado por dos tubos paralelos que se ondulaban verticalmente unidos por travesaños que también fungían como peldaños para trepar, con tres picos de distintas alturas, probablemente para poder ser usado por niños de varias edades sin representar ningún riesgo.

En 1967, otro complejo se construyó en Guadalajara: la Unidad Deportiva Revolución, contemporánea a los juegos de Zohn. Proyectada por el arquitecto de origen alemán Horst Hartung[114], esta unidad contemplaba todos los servicios e instalaciones deportivas, así como una importante zona de juegos, en la que se instaló un cohete muy similar al de Tlatelolco, pero con un lenguaje aún más cercano al de las naves espaciales soviéticas.

114 El complejo fue pensado dentro de los lineamientos modernos de Hartung, incluyendo mobiliario urbano, mobiliario lúdico e infantil, así como un conjunto escultórico a la entrada del deportivo titulado *La familia*. Esta escultura fue un antes y un después dentro del ambiente plástico y arquitectónico de Guadalajara, llamando la atención de artistas como Mathias Goeritz y arquitectos como Pascual Broid hacia la capital tapatía. Salvador Díaz García, *Franz Horst G. Hartung*, p. 100.

Fig. 89. Horst Hartung, Unidad Deportiva Revolución, Guadalajara, Jalisco, 1967. *Revista Calli* no. 59, mayo 1968.

Este cohete es sorprendentemente parecido al de la Ciudad de México, la bajada de las resbaladillas también está ubicada en las aletas de la nave y se accede a ella por medio de una escalera de caracol a base de tubo doblado. La punta, sin embargo, es más alargada y la altura de todo el juego es superior al de Tlatelolco, de aproximadamente 15 metros.

Aunque posterior al complejo habitacional de Nonoalco-Tlatelolco, el cohete del deportivo Revolución se le asemeja en cuanto a materiales, formas, funciones y tiempo de elaboración. No sería descabellado pensar que ambos juegos tuvieron una incipiente popularidad entre los arquitectos que proyectaban la nueva infraestructura nacional o que incluso fueran hechos por el mismo fabricante aún no identificado.

MATHIAS GOERITZ

Los límites brumosos entre escultura y mobiliario infantil durante este periodo se hacen evidentes en el caso de *La pirámide* de Mathias Goeritz (1969), pieza que no fue pensada como juego infantil, pero que gracias a su calidad de escultura urbana y a su entorno, fue usada como tal durante sus primeros años. Esta escultura sigue en pie en una de las dos plazas que contempla la unidad habitacional Torres de Mixcoac, al sur de la Ciudad de México.

Este complejo fue diseñado por los arquitectos Abraham Zabludovsky y Teodoro González de León y construido entre 1968 y 1971[115]. Esta unidad habitacional da preferencia al usuario peatón gracias a sus esculturas, que invitan a los individuos a recorrerlas e interactuar. *La pirámide* se compone de tres muros unidos en un punto central formados por prismas triangulares, huecos apilados uno sobre otro con espacios entre sí que forman una celosía geométrica que da la impresión de ser una pirámide de base triangular[116], muy cercana a otros ejercicios de integración plástica de Goeritz como la celosía de entrada para el Hotel Camino Real de Legorreta de 1968 o la reja de los Laboratorios Smith, Kline & French, de 1964[117].

En una fotografía de principios de los años 70, recién inaugurado el complejo habitacional, se puede ver cómo los niños trepaban libremente la escultura que funciona perfectamente como un juego infantil.[118] *La pirámide* de Mixcoac es un buen ejemplo de una escultura que invita a la interacción e integración tanto con su entorno como con el usuario, en este caso los niños que subían libremente por los huecos de la estructura.

Sin embargo, esta pieza no fue concebida originalmente

---

115 Miquel Adrià, *Teodoro González de León*.

116 Lily Kassner, *Mathias Goeritz*, p. 172.

117 Louise Noelle, Ricardo Legorreta. *Tradición y modernidad*, pp. 34 y 35.

118 El uso de este tipo de esculturas urbanas recuerda a la serie de conchas acústicas repartidas en el territorio nacional en diversas unidades habitacionales y fraccionamientos. La naturaleza escultórica de estos objetos y su función rayan en lo lúdico, ya que fungen como foros teatrales y se han convertido en los centros sociales y culturales de sus entornos.

Fig. 90. Mathias Goeritz, *La pirámide*, 1971, Torres de Mixcoac, Mixcoac, Ciudad de México, 1971. Colección Carlos Villasana.

como un juego infantil, a diferencia de otros ejemplos contemporáneos que se revisarán más adelante, en los que artistas plásticos se ocuparon de la tarea de diseñar estructuras exclusivamente lúdicas e infantiles. Entonces, a diferencia de Goeritz, arquitectos y escultores posteriores crearon piezas proyectadas como juegos infantiles desde un inicio.

Durante las Olimpiadas de 1968, Goeritz fue miembro del comité organizador de la Olimpiada Cultural, y gestionó la Ruta de la Amistad, una serie de esculturas a lo largo de la avenida Periférico. Estas piezas monumentales representarían a los países participantes y dotarían a la ciudad de esculturas y monumentos urbanos[119]. En la proyección de estas esculturas públicas se involucraron artistas que habían experimentado a profundidad y de manera significativa con el diseño de *playgrounds* en otras partes del mundo, especialmente el húngaro Pierre Székely y el mexicano Germán Cueto[120]. Esto coincide con el interés en la escultura pública y participativa tanto de los invitados extranjeros y nacionales como del mismo Goeritz.

Dentro del recorrido de la Ruta de la Amistad llama la atención *La torre de los vientos* del uruguayo Gonzalo Fonseca, experimentado escultor en la construcción y diseño de *playgrounds*[121]. *La torre de los vientos* fue pensada por Fonseca como una unidad autónoma completamente funcional y habitable en su interior, mientras que en el exterior presenta un lenguaje lúdico y muy cercano a sus aparatos de juego. Tanto las escaleras que llevan a la entrada como el muro debajo de ellas forman una pequeña área de juegos que aparece usada por los hijos del escultor en fotografías documentales al momento de su finalización.

Fuera de México Goeritz también realizó una zona de juegos infantiles, en Aspen, Colorado en 1972[122], en colaboración con Herbert Bayer. Esta obra, muy similar a la estación de la Ruta de la Amistad del Palacio de los Deportes, se compone de columnas de planta estrellada y estriadas, alineadas con la constelación

---

119 A.A.V.V., *El retorno de la serpiente y la invención de la arquitectura emocional*, p. 102.

120 Se trata de la "estación" del Estadio Universitario de Ciudad Universitaria, *Hombre corriendo*. Serge Fauchereau, *Germán Cueto*, p. 170.

121 Richard Dattner, op. cit, p. 129.

122 Louis G. Redstone y Ruth R. Redstone, *Public Art: New Directions*, McGraw-Hill, 99.

Fig. 91. Gonzalo Fonseca, *La torre de los vientos*, Ruta de la Amistad, Ciudad de México, 1968. Colección Carlos Villasana.

de la Osa Mayor. *The Big Dipper*, su nombre en inglés, funcionaba como un muy esquemático *playground*, con columnas de planta estrellada pero con una altura proporcionada para los usuarios niños. Este juego, por su simpleza y esquematización, recuerda a los monolitos de hormigón y muebles de juego del holandés Aldo van Eyck en Ámsterdam, y a los ejercicios en concreto de los juegos del Jardín del Arte y del Jardín Pushkin promovidos por el INPI pocos años antes.

SEBASTIÁN

Un ejemplo más de mobiliario urbano relacionado con la escultura pública y los juegos infantiles es el trabajo del escultor Enrique Carbajal, conocido como Sebastián, quien en 1977 diseñó un juego infantil para la unidad habitacional Quinta Eugenia, al sur de la Ciudad de México[123]. Este proyecto, dirigido por los arquitectos Mario Schejtnan y José Pérez Maldonado[124], dispone de un patio central largo y estrecho, a manera de calle, que funcionaría como brazo articulador de iluminación, socialización y ventilación del complejo habitacional. Una escultura de Mathias Goeritz marca el centro de la plaza.

El juego de Sebastián se compone de un cubo de aproximadamente cinco metros de altura y deriva de un ejercicio previo del artista, uno de sus cubos hexacónicos[125]. El juego está compuesto por conos truncos que miran a un mismo punto, forman un cubo más pequeño al centro del juego, el cual sirve de acceso a las resbaladillas revestidas de lámina que están formadas por las secciones inferiores de dos de los conos; al centro del cubo hay un tubo para trepar. El conjunto está techado con una sombrilla que al mismo tiempo es la cara superior del cubo y está sostenida por un mástil que atraviesa por el centro todo el juego. Originalmente, este techo estaba decorado con elementos espaciales: planetas, satélites y estrellas a base de pintura esmaltada, nuevamente en referencia al tema espacial en un diálogo cercano con los cohetes de Tlatelolco y Guadalajara.

Este juego está dentro de una zona infantil que funciona también como plaza pública, un espacio dotado de macetones y bancos de hormigón. El juego se conserva hasta la fecha y se fabricó una sola vez, por lo que se trata de una pieza única que apela más al diseño de mobiliario urbano que a un proyecto con intenciones puramente plásticas por parte del escultor. Nos encontramos ante un ejercicio de diseño industrial cercano a la experimentación, pero lejano al lenguaje

123 Ida Rodríguez Prampolini, *Sebastián. Un ensayo sobre arte contemporáneo*, p. 128.

124 Mario Schjetnan y José Luis Pérez, *Arquitectura, ciudad y naturaleza*, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, México, D.F., 1997, p. 43.

125 Carbajal, Enrique “Sebastián”. Entrevista. Solano Rojas, Aldo. 5 de febrero de 2018. Ciudad de México.

plástico característico de Sebastián. Esta cercanía con el diseño industrial de mobiliario urbano está determinada por el material que eligió el artista, tubo doblado y lámina, lo que lo convierte, junto a sus dimensiones, en un juego fácilmente reproducible, pues podía funcionar como módulo en prácticamente cualquier plaza. El juego, así como la escultura de Goeritz y la unidad habitacional, siguen existiendo hoy en día. La pieza de Sebastián presenta un muy buen estado de conservación y sigue siendo usada por los niños.

Este juego, en su totalidad metálico, es un complejo estudio geométrico que transgrede la forma tradicional de la resbaladilla, al mismo tiempo que incursiona en la escultura pública e integra varios tipos de juego en un solo módulo (la resbaladilla, el trepadero y el tubo). Fuertemente influida por el cinetismo, esta escultura-juego da la ilusión de ser un juego móvil, sin que realmente se mueva. También puede ser vista como una especie de kiosco interactivo, su ligereza y los distintos accesos hacen que la distribución de los usuarios sea ágil, de tal forma que muchos niños pueden utilizarlo a la vez. Este juego tiene un diseño abstracto y no apela a ninguna forma animal, humana o de transporte, ni a las composiciones arquetípicas de los juegos tradicionales, a diferencia de los ejemplos hasta ahora vistos, las obras tanto de Goeritz como de Sebastián son producto de la abstracción, son estudios experimentales que combinan formas y funciones dentro de un lenguaje abstracto.

La importancia de las unidades habitacionales en el desarrollo del diseño de los juegos infantiles va de la mano con el fortalecimiento y nacimiento de la pléyade de instituciones en México durante el siglo XX, sobre todo durante la segunda mitad. Muchas veces, estas instituciones creaban unidades habitacionales así como unidades deportivas, centros vacacionales y parques para sus afiliados. Ya fueran sindicatos, servicios de salud o instituciones del aparato burocrático nacional, estas instituciones aportaron nuevos espacios recreativos que sirvieron como excusa para la experimentación en el diseño de mobiliario urbano infantil y lúdico en general.

No obstante la efervescencia oficial, hubo un importante número de iniciativas privadas que reprodujeron los modelos de las unidades habitacionales, incluyendo la presencia de *playgrounds*. Asimismo, estas iniciativas privadas adoptaron los aparatos de juego provenientes de otros tipos de proyectos, como centros comerciales o clubes, y marcharon al mismo ritmo de las instituciones oficiales.

Fig. 92. Enrique Carbajal “Sebastián”, módulo de juego para niños, Quinta Eugenia, Ciudad de México, 1977. Fotografía: Enrique Bostelmann, Fundación Sebastián.

PLAYGROUNDS INSTITUCIONALES

La creación de infraestructura en México en la primera mitad del siglo XX no puede separarse del fortalecimiento de las instituciones oficiales. Más allá de la creación de viviendas o la renovación de parques públicos, las instituciones gubernamentales, sociales o de asistencia, políticas y sindicalistas, se dedicaron a la creación de vivienda, hospitales y espacios recreativos para la protección de sus adscritos. El IMSS construyó varios centros vacacionales[126], diversos sindicatos crearon clubes y complejos deportivos, piscinas públicas, gimnasios e incluso parques infantiles. Estos proyectos, sobre todo los que estaban pensados a gran escala, impulsaron el desarrollo del diseño de mobiliario urbano replicable y susceptible a la producción en serie, con materiales resistentes, duraderos y baratos.

Tal vez el primer espacio para la diversión de los niños con mayor presupuesto e infraestructura sea el del ferrocarril infantil en el Bosque de Chapultepec[127], el cual empezó a funcionar en 1958. Esta estación de trenes fue un ejercicio de modernidad no exento de propaganda política. Félix Candela se encargó de construir una nueva estación con un muy peculiar di-

126 A.A.V.V., *Arte y arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, p. 85.

127 Aunque el trenecito no es mobiliario urbano infantil, sino un juego mecánico, se tratará como tal debido al mobiliario construido en torno al aparato, la estación, la señalización, etc. que sí forman parte del mobiliario urbano pensado para el entretenimiento y la escala de los niños.

seño, así como las cubiertas de los talleres de los trenes, que solucionó con sus característicos paraguas de concreto. Todo el diseño, desde las estaciones, los trenes, las vías, los puentes y la señalización, obedecía a una escala infantil. El trenecito serpenteaba en medio del Bosque de Chapultepec, cruzaba calles y túneles a la vez que ilustraba a los niños del funcionamiento e importancia del ferrocarril mexicano.

El tren de Chapultepec es un ejemplo del uso de la infraestructura como propaganda por parte del gobierno posrevolucionario y de la participación de varias instituciones en la gestión de un incipiente parque de diversiones. También sirve para ilustrar la intervención e intereses de los arquitectos en la creación de edificios que no se construían tan comúnmente desde antes de la revolución —como estaciones de trenes— y de la constante renovación de esta infraestructura hasta ya entrado el siglo XX.

No es de extrañarse que la construcción del trenecito escénico de Chapultepec coincida con las fechas de la mayor y más exitosa huelga del sindicato ferrocarrilero ese mismo año y que se prolongó hasta el siguiente[128]. Es posible que este atractivo haya tenido una doble función por parte del gobierno oficial: una, la de darle una nueva obra a los ferrocarrileros para calmar sus ánimos; otra, la de infantilizar a los trabajadores al hacer de los trenes casi un juguete. Contrastan así las modernas instalaciones de Candela con la locomotora y los vagones que aluden a los trenes del siglo XIX, que hacen de los ferrocarriles máquinas obsoletas, les restan importancia y desprestigian el movimiento obrero.

La intervención en el Bosque de Chapultepec con el proyecto del trenecito infantil revela la importancia de este espacio verde y su papel protagónico en la historia como un laboratorio de experimentación. Inmediatamente después de su inauguración los trenes escénicos infantiles se empezaron a reproducir por todo el territorio nacional. En Guadalajara, Monterrey, Saltillo y Aguascalientes, por ejemplo, se habilitaron en los parques centrales recorridos similares al del tren de Chapultepec hasta la década de 1970. Los carros y locomotoras eran fabricados

128 Begoña Hernández y Lazo, *Demetrio Vallejo Martínez. Un luchador social (1910-1985)*, Editorial Los Reyes y Fundación Cultural de Trabajdores de Pascual y del Arte, A.C., Ciudad de México, 2011, p. 142.

Fig. 93. Tarjeta postal del tren escénico de Chapultepec, Ciudad de México, Vistacolor, ca. 1960. Fotografía: Mark Turok, Colección particular.

por Ferrocarriles Nacionales de México (FNM) y obedecían a los modelos reales pero a escala; también eran denominados con distintos nombres y numerados. Estos trenes se construyeron en los centros urbanos para llevar la modernidad y el progreso —a manera de propaganda— a la población, y sobre todo a los niños, muy en sintonía con los intentos de evangelización modernizadora de décadas anteriores con programas de radio y publicaciones infantiles.

Los trenecitos escénicos mexicanos tienen su antecedente en los parques de diversión temáticos típicos del vecino del norte, y aunque en un inicio fueron importados de ese país, posteriormente su fabricación fue cien por ciento mexicana, de tal manera que la difusión de estos juegos apelaba al nacionalismo y al orgullo nacional, muy característicos de la modernidad del siglo XX en México.

Como parte de la parafernalia que rodeó al fenómeno de los trenecitos infantiles, sobre las vías del tren se colocaron unos peculiares objetos publicitarios: elefantes asiáticos con ajuar circense en donde se leía Aceros Monterrey.

Los elefantes estaban hechos de metal fundido y se sostenían sobre un dado de piedra. Aunque eran objetos publicitarios, los niños los utilizaban como juegos para trepar, pues su escala y temática los hacían perfectos para el usuario niño. Nuevamente, incluso en un contexto ferrocarrilero, los animales se hacen presentes como una temática predilecta para los niños.

Siguiendo por la línea de los ferrocarriles, podemos identificar un temprano uso de la producción en serie de mobiliario urbano infantil que tuvo lugar a partir de 1957, cuando nacieron los Centros Deportivos Ferrocarrileros. Estos centros de recreación y ocio fueron un proyecto nacional, fomentado por la nacionalización total de los ferrocarriles mexicanos y el éxito en las luchas sociales de su sindicato por la defensa del trabajador, mejores condiciones de trabajo, prestaciones e incrementos salariales.

Los Centros Deportivos Ferrocarrileros fueron el antecedente de los posteriores programas gubernamentales de construcción de centros deportivos públicos que contaban con una muy completa infraestructura para el deporte y la recreación. Los centros del Sindicato Ferrocarrilero significaron la creación de centros cívicos en ciudades y regiones en donde no existía este tipo de infraestructura ni estas dinámicas sociales de convivencia.

Debido al número de centros recreativos de este tipo se tuvo que diseñar mobiliario duradero y uniforme para poder cubrir una amplia producción y equipamiento de todos ellos. Los juegos infantiles de concreto y metal, como columpios y bancos, fueron producidos en serie para ser repartidos por todo el país. La resbaladilla, de una sorprendente altura de cinco metros, fue fabricada y distribuida en todos los centros deportivos ferrocarrileros, y sobrevive hoy en día en las ciudades de Xalapa, Monterrey, Aguascalientes, Ciudad de México y Villahermosa, entre otras.

ESta resbaladilla se sostiene en tres puntos: en la doble escalinata y en la bajada con una aplicación a manera de tercera pata. Sin embargo, el juego está formado únicamente por dos partes: la bajada y las escaleras, ambas piezas coladas en concreto y ensambladas posteriormente. La doble escalinata se une en la cumbre con un amplio descanso que sirve para distribuir el flujo de usuarios y tiene un barandal de tubo que protege de caídas; la bajada es ancha y prolongada, tal vez demasiado prolongada en su parte más horizontal. Los escalones enmarcados en el concreto también son metálicos.

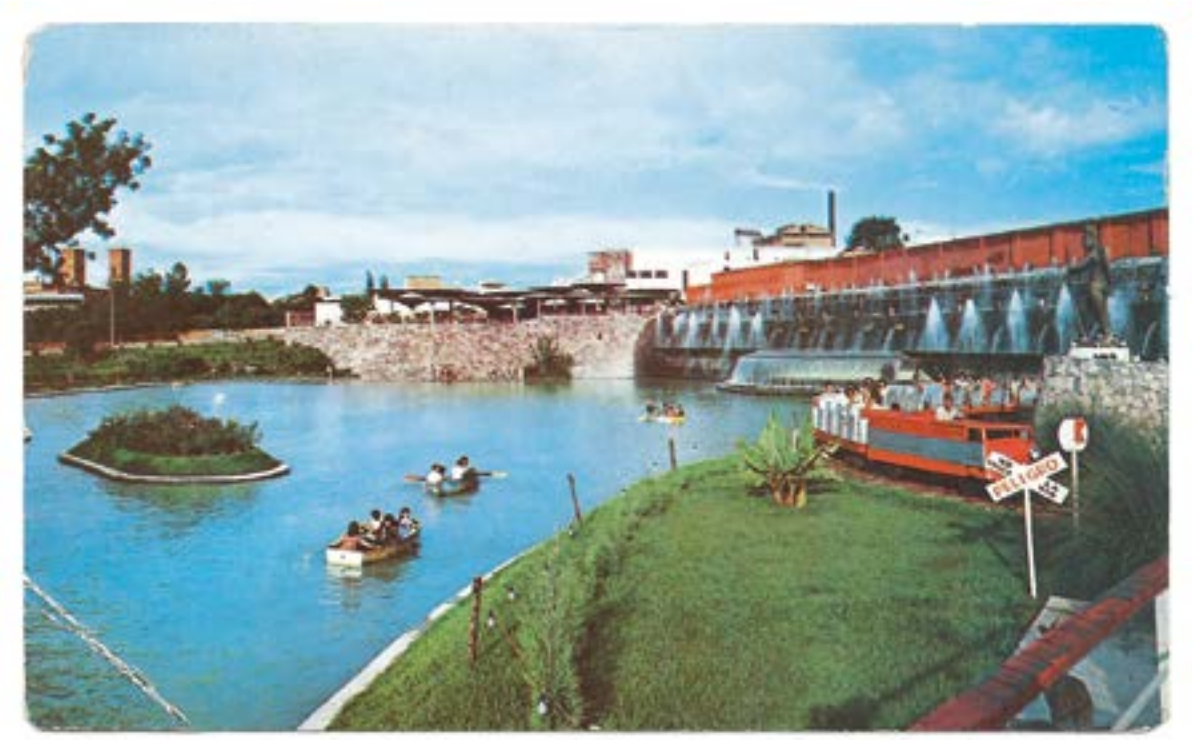


Fig. 94. Tarjeta postal del tren del Parque Alcalde, Guadalajara, Jalisco, Cristacolor, ca. 1970. Colección particular.

Tal vez uno de los más tempranos ejercicios de diseño industrial dentro de los juegos infantiles, estas resbaladillas fueron idénticas en todos los parques donde se colocaron, y gracias a sus materiales muchas de ellas siguen intactas, lo que nos habla de un buen diseño en cuanto a funcionalidad, producción en serie y durabilidad.

Durante este periodo, el Sindicato de Trabajadores Ferrocarrileros ganó muchas peleas por los derechos de los obreros, lo que llevó a la construcción de una nueva infraestructura que significó modernidad y la creación de un patrimonio nacional[129]. En la construcción y diseño de viviendas para los trabajadores de este sindicato, el muralista Eppens colaboró muy de cerca, así como los arquitectos Pascual Broid y Carlos Ortega, lo que nos indica la posibilidad de que el diseño de la resbaladilla fuera encargado a alguno de estos últimos.

129 Ídem.

Fig. 95. Niños jugando en uno de los elefantes promocionales de Acero Monterrey, ubicación desconocida, ca. 1958. Colección particular.

Los centros deportivos en la Ciudad de México y en toda la república utilizaron el mismo mobiliario urbano y juegos que aquellos que formaron parte de las renovaciones de parques y jardines durante la década de 1960, así como de unidades habitacionales. Son raros los complejos que presentan mobiliario diseñado ex profeso, ya que los más comunes siempre eran los animales de concreto diseñados originalmente para el INPI y las sillas y bancos del DDF.

GERMÁN CUETO

Un importante ejemplo de diseño de mobiliario urbano desde la cúpula institucional puede rastrearse en un texto de 1977 del escritor Gabriel Fernández Ledesma, quien escribió sobre la producción escultórica de su amigo y colega Germán Cueto. Entre otras cosas, menciona el cuerpo de obra para espacios públicos y de grandes dimensiones, así como la escultura *El tragabolas*[130]. Fernández Ledesma la define como una escultura "realmente funcional, ubicada en la guardería del edificio del Instituto Mexicano del Seguro Social"[131]. La escultura es una figura humana de concreto martillado con un agujero en el pecho para recibir una pelota, cuando esta logra entrar, enseguida desciende por una u otra pierna, lo cual equivale a contar más o menos tantos para cada jugador"[132].

El tragabolas fue retirado por órdenes superiores y se desconoce su destino posterior[133]. No obstante, existe una fotografía en un catálogo de escultura mexicana comentado de 1966, en donde se señala la pieza con el nombre *El beisbolista*[134]. Otra publicación ubica su fecha de creación hacia poco antes de 1964, pero claramente se trata del mismo juego descrito por Fernández Ledesma[135]. El título de *El beisbolista* hace referencia a ejercicios previos que Cueto realizó con vaciados en bronce de pequeño formato y, aunque Fernández Ledesma se refiera a él como *El tragabolas*, probablemente es la misma obra.

Aparentemente el juego era para niños de muy corta edad: la escala está pensada acorde a la altura de los usuarios y tanto la escultura-juego como la pared del fondo guardan una armónica proporción. *El tragabolas* es más cercano al mobiliario deportivo, pues se trata de un juego que no apela al vértigo, sino a una contabilidad de tantos y al desarrollo de habilidades, es decir, a la competencia lúdica[136].

---

130 Ídem.

131 Se trata del moderno edificio proyectado por Carlos Obregón Santacilia en 1940 sobre el Paseo de la Reforma. Víctor Jiménez, *Carlos Obregón Santacilia. Pionero de la arquitectura mexicana*, p. 165.

132 Serge Fauchereau, op cit, p. 159.

133 Manuel González Freijo, *Germán Cueto, hierros y sombras*, p. 18.

134 Henry E. Bowling, *Cement and Artificial Stone Sculpture of Mexico*, p. 33.

135 Ver Antonio Luna Arroyo, *Panorama de la escultura mexicana contemporánea*, p. 120.

136 Roger Caillois clasifica la competencia en los juegos bajo la categoría *agón*,

El tragabolas es una escultura que cumple una función específica, mientras que su forma determina una manera única y determinada de interacción. Sin el ejercicio de lanzar una pelota al hoyo, la pieza se vuelve una mera escultura y pierde su calidad lúdica e interactiva para pasar al nivel de ornato. Es tal vez uno de los juegos más originales que se hayan revisado hasta ahora, ya que involucra el ejercicio escultórico con la actividad lúdica y la integración al espacio público, en este caso una plaza diseñada para los niños.

dinámicas que buscan la superación del otro con el fin de mejorar las habilidades de todos los participantes. Existe una contabilidad de resultados y de puntuación, y una serie de normas y reglas que dan orden. Este tipo de juegos busca la competencia entre uno o más antagonistas para demostrar una superioridad de habilidades. Lo que llama la atención de este juego es que apela al *agón* pero está dirigido a un público que tal vez aún no se interesa en la competencia, es decir, a niños de muy corta edad. Esto se confirma cuando Fernández Ledesma menciona que las posibles salidas de la pelota según la pierna del beisbolista por donde baje sirven para contar los tantos para poder tener una puntuación ganadora y una perdedora. Roger Caillois, *Man, Play and Games*, p. 19.

Fig. 96. Germán Cueto, *El tragabolas*, guardería de las oficinas centrales del IMSS, Ciudad de México, ca. 1964. Fotografía: Antonio Luna Arroyo, *Panorama de la Arquitectura Mexicana Contemporánea*.

Fig. 97. Pascual Broid (atribuido), resbaladilla del Centro Deportivo Ferrocarrilero, Xalapa, Veracruz, 1958. Mediateca INAH.

Figs. 98, 99. Lance Wyman, promocionales tridimensionales de México 68, 1968. Archivo Lance Wyman.

LANCE WYMAN

La propaganda política fue involucrándose, involuntaria o voluntariamente, en el diseño del mobiliario urbano infantil. Un ejemplo muy claro de esto sucedió en 1968 en el marco de la XIX Olimpiada. Dentro del programa olímpico, y paralelo a la Ruta de la Amistad, la ciudad se llenó de diversos tipos de mobiliario urbano temporal que ayudaban a ubicar las sedes de las competencias, orientaban a los turistas y reafirmaban el ambiente deportivo y festivo de México.

Tal es el caso de las reproducciones tridimensionales del logo de México 68[137], de letras concéntricas, diseñado principalmente por Lance Wyman[138]. Se colocaron afuera de las instalaciones deportivas, en importantes puntos de la ciudad y en sitios turísticos; también se instalaron en la Villa Olímpica, complejo que fue planeado para que después del evento se convirtiera en una unidad habitacional. Como era de esperarse, estas letras fueron rápidamente utilizadas por los niños como aparatos de juego aunque también por algunos adultos, como se puede ver en imágenes de la inauguración de la olimpiada, ya que se colocó uno de estos módulos en el Estadio Olímpico Universitario de mayor tamaño.

El diseño de México 68, además de ser llamativo por su juego óptico y rítmico, al ser llevado a la tridimensionalidad resultó en un perfecto artefacto de juego para niños, ya que los aros olímpicos alternados con los huecos de los números 6 y 8 funcionaban como divertidos túneles con escalones. El resto de las letras servían, gracias a su escala, para trepar, además

---

137 El logotipo, así como la imagen general de la XIX Olimpiada, fueron creados por el diseñador gráfico Lance Wyman en un ejercicio colaborativo donde también participaron los arquitectos Pedro Ramírez Vázquez y Eduardo Terrazas. Wyman, nacido en 1937, fue uno de los más influyentes diseñadores gráficos del siglo XX. También diseñó la señalización del Sistema de Transporte Colectivo Metro de la Ciudad de México, el logotipo del Hotel Camino Real y muchos otros símbolos del diseño gráfico e institucional mexicano. Linda King, *Lance Wyman*.

138 Existe una disputa por la autoría absoluta del logotipo de México 68, sin embargo se le adjudica a Wyman casi de manera unánime, esto debido a que el diseño fue concebido en un ambiente de colaboración, es por esto que la participación de Ramírez Vázquez y Terrazas sigue siendo fundamental en el tema del diseño de México 68. Olivier Debroise, *Age of Discrepancies*, pp. 38-41.

de funcionar como una celosía desde la que se podía ver hacia el otro lado, algo que los niños incluyeron en sus juegos. Los atractivos colores hacían que estos objetos no pasaran desapercibidos.

Estos juegos temporales fueron un rotundo éxito y se podría afirmar que en casi todos los registros fotográficos hay un niño interactuando de una u otra forma con estos logotipos tridimensionales. Esta documentación, desde luego, fue utilizada como propaganda política, pues reafirmaba la importancia de la inclusión de los niños en el espacio público, sinónimo de políticas gubernamentales saludables, integradoras y progresistas que engloban la educación, el deporte y la cultura. Los niños eran considerados una clase social más, y se trataba de satisfacer sus necesidades básicas de alimentación, educación y juego.

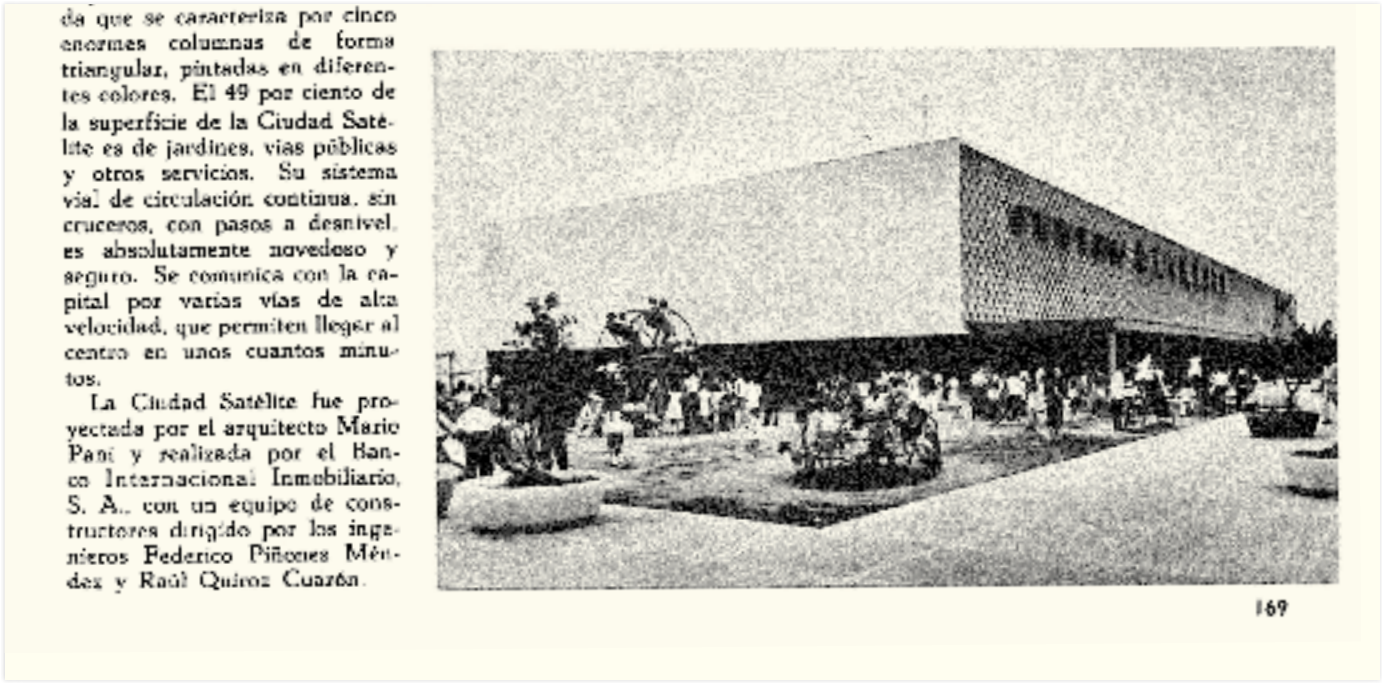
El traslado del diseño gráfico a la tridimensionalidad está presente a lo largo de la obra de Lance Wyman, y esta no sería la única vez en la que una de sus piezas fuera utilizada como mobiliario urbano infantil o lúdico. Otro ejemplo de este fenómeno es el del Chapulín del hotel Presidente Chapultepec en la calle Campos Elíseos, en la colonia Polanco, construido en 1975.

Chapulín es una palabra de origen náhuatl que significa saltamontes. El hotel Presidente Chapultepec toma su nombre del Bosque de Chapultepec que literalmente quiere decir “cerro del chapulín”. Debido a esto, Wyman diseñó un chapulín para el logotipo del hotel, en donde solían reunirse importantes políticos. Wyman bromea acerca de la relación entre los saltos de los chapulines de un lado a otro y del cambio de postura y partido de los políticos[139].

Este monolítico chapulín vaciado en concreto es la versión escultórica del logotipo diseñado para el hotel. La masiva escultura se colocó en la entrada principal del edificio, enmarcando el acceso al hotel, pero fue utilizado como área de descanso y juego para un público infantil, claro ejemplo tanto de la apropiación por parte de los usuarios niños como de la necesidad de aparatos de juego en espacios diseñados casi exclusivamente para el tránsito y para adultos.

139 Entrevista del autor a Lance Wyman, Ciudad de México, 20 de enero, 2011.

Fig. 100. Lance Wyman, el chapulín para la entrada del Hotel Presidente Chapultepec, Polanco, Ciudad de México, 1975. Archivo Lance Wyman.
Fig. 101. Lance Wyman, logotipo tridimensional para la entrada de la tienda DeTodo, 1969. Archivo Lance Wyman.



da que se caracteriza por cinco enormes columnas de forma triangular, pintadas en diferentes colores. El 49 por ciento de la superficie de la Ciudad Satélite es de jardines, vías públicas y otros servicios. Su sistema vial de circulación continua, sin cruceros, con pasos a desnivel, es absolutamente novedoso y seguro. Se comunica con la capital por varias vías de alta velocidad, que permiten llegar al centro en unos cuantos minutos.

La Ciudad Satélite fue proyectada por el arquitecto Mario Pani y realizada por el Banco Internacional Inmobiliario, S. A., con un equipo de constructores dirigido por los ingenieros Federico Piñones Méndez y Raúl Quiroz Cuarón.

169

Fig. 102. Juan Sordo Madaleno, Zona infantil del Centro Satélite, Ciudad Satélite, Estado de México, 1971. Fotografía: *México ciudad majestuosa*.

Además, significó un éxito absoluto en la difusión de una marca a través del uso del espacio público, tanto que el hotel ha cambiado de nombre pero la escultura del chapulín sigue ahí.

Wyman estuvo muy cerca de la escena artística del México de los años sesenta y setenta. De hecho, uno de sus trabajos estuvo inspirado en una escultura de Mathias Goeritz: el diseño para la tienda De Todo, que es un guiño a la escultura *El eco del oro*[140]. Este modelo también pasó a la tridimensionalidad, y es probable que haya sido utilizado como mobiliario urbano infantil ya que estaba afuera de la tienda, casi en el espacio público, como los letreros de México 68 y del chapulín de Polanco.

Desde 1966 Wyman ya había proyectado un *playground* como parte del diseño propuesto para Creative Parks & Playgrounds, en Boston. La idea de tridimensionalidad con claras intenciones lúdicas es deliberadamente evidente en el diseño de este aparato de juego: una sucesión de volúmenes aplanados en formas animales, con las letras iniciales de cada animal en colores brillantes.

140 Entrevista del autor a Lance Wyman, Ciudad de México, 20 de enero, 2011.

Otro ejemplo de áreas de juegos, contemporáneo a las del INPI, pero situado en entornos comerciales, es el del Centro Satélite, en Ciudad Satélite. Más alejado de lo institucional, este *playground* dependía del mantenimiento del centro comercial diseñado por el arquitecto Juan Sordo Madaleno en 1968 y completado en 1971.

Como parte del plan general de Ciudad Satélite a las afueras de la Ciudad de México, en Naucalpan, Estado de México, el arquitecto Mario Pani incorporó en el proyecto de urbanización paseos con andadores y camellones arbolados, esculturas urbanas y un centro comercial, con el cual se pretendía la autosuficiencia de este suburbio, una idea muy en sintonía con los modelos estadunidenses de las periferias de las grandes ciudades[141].

El Centro Satélite comprendía una zona de juegos en uno de sus pórticos, una plaza al aire libre que estaba equipada con volantines, resbaladillas y una curiosa rueda de la fortuna de pequeño formato que los mismos niños hacían girar. No obstante la tradición de almacenes con zonas infantiles, la novedad del proyecto de Sordo Madaleno es que el área de juegos estaba al aire libre en uno de los accesos a la plaza comercial, como si fuera un parque público, solo que en medio de una zona de estacionamientos y no al interior del centro comercial. Los juegos de Centro Satélite son de muy pequeño formato, y tanto los columpios como las resbaladillas y la rueda de la fortuna son de muy baja altura. Aparte del mobiliario infantil, estas áreas también contaban con macetones de hormigón con árboles que rodeaban la zona.

141 Lawrence Herzog, *Global Suburbs*, p. 136.

PEDRO RAMIREZ VÁZQUEZ

Por otro lado, también existieron proyectos de diseño de juegos infantiles complementados con un programa de mobiliario urbano que seguían una dirección más institucional.

Pedro Ramírez Vázquez fue uno de los más importantes arquitectos del siglo XX en México, realizó las obras públicas de mayor relevancia desde la cúpula oficial como el Museo Nacional de Antropología, el Estadio Azteca y la Nueva Basílica de Guadalupe; además, fue el director de la Olimpiada cultural durante 1968 y promotor de la integración plástica a lo largo de su carrera. La carrera de Ramírez Vázquez fue excepcional en este sentido, ya que además de su inmensa obra arquitectónica incursionó en el diseño industrial, textil y de mobiliario, publicidad, propaganda, joyería, moda, diseño gráfico y artes plásticas[142].

En el municipio de Izcalli, al norte de la Ciudad, Ramírez Vázquez recibió entre 1972 y 1973 la tarea de diseñar mobiliario urbano y juegos infantiles como parte del saneamiento de la zona, gobernada en aquel momento por el PRI[143]. Entre otras cosas, diseñó bancos metálicos recortados que miraban a la artesanía del papel picado —algo similar al ejercicio de diseño para México 68, retomando el diseño popular y adaptándolo a necesidades modernas— y una serie de resbaladillas y juegos de concreto que, vistos de frente, formaban la palabra Izcalli de tamaño monumental, lo que anunciaba la entrada a esta localidad.

Las letras de Izcalli son un diseño orientado a la publicidad y a la propaganda, más allá de la experimentación plástica e innovación en el diseño, pues se puede intuir que estuvo más bien limitado por el discurso propagandístico. Sin embargo se puede decir que la intención de utilizar el mobiliario urbano infantil para crear símbolos dentro de una comunidad o puntos de referencia geográficos fracasó. Estos juegos no se convirtieron en un icono de la zona tras ser construidos ni tampoco posteriormente. Hoy, el parque luce abandonado y aislado por las calles que lo rodean. Aunque se conservan los juegos, los bancos y las farolas, estos muebles no tuvieron el éxito de otros ejemplos revisados anteriormente.

---

142 Luis León (coord.), *Pedro Ramírez Vázquez*, p. 173.

143 Luis León, op. cit, p. 139.

Figs. 103, 104. Pedro Ramírez Vázquez, juegos para la unidad habitacional Izcalli, Izcalli, Estado de México, 1972. Archivo Arquitecto Pedro Ramírez Vázquez.

No obstante la respuesta del entorno social a los juegos de Izcalli, podemos adivinar un libre ejercicio plástico por parte del arquitecto, algo que, como se ha visto, es común dentro del ámbito incierto del diseño de mobiliario infantil durante estos años. Esta obra de propaganda es más una escultura pública que un verdadero estudio de juegos infantiles, pues incluso algunas de las letras solo son escaleras y otras no tienen ninguna función específica.

Ramírez Vázquez fue un arquitecto oficialista por excelencia. Un año antes de la realización de los juegos de Izcalli había proyectados una fuente en forma de piñata, una escultura monumental de una paloma de la paz y una serie de juegos infantiles para el programa de remodelación y saneamiento de las zonas conurbadas de Toluca, Estado de México. El área de juegos consistía en un carrusel con balancines en forma de caballos y un columpio de tres plazas. De este último proyecto destaca el minucioso estudio de los planos y la atención en los mecanismos y el desarrollo de piezas para el buen funcionamiento de los juegos.

Otro proyecto de Ramírez Vázquez dentro del mobiliario urbano fue una serie de bocetos de juegos infantiles con formas de juguetes tradicionales mexicanos que ideó para la virtual remodelación del Paseo Tollocan, en Toluca, en 1982, en colaboración con el arquitecto Manuel Rosen Morrison[144]. Este proyecto nunca fue llevado acabo, sin embargo los planos y dibujos sobreviven en su archivo.

La idea de juguetes tradicionales transformados en mobiliario urbano quizá parezca un poco literal, pero de estos modelos se puede rescatar la implementación de nuevos materiales y formas en su construcción, como grandes superficies de acrílico, fibra de vidrio y también partes metálicas y de hormigón.

En 1960 proyectó, junto a Rafael Mijares, las oficinas centrales del INPI, en las cuales se contempló un amplio patio con

144 Manuel Rosen Morrison fue un importante arquitecto mexicano de origen judío. Colaboró en muchos proyectos con Ramírez Vázquez y con otros arquitectos de la modernidad mexicana. Fue el responsable de la alberca olímpica Francisco Márquez para la XIX Olimpiada, la alberca olímpica de Ciudad Universitaria y sus respectivas plataformas de clavados (mobiliario lúdico). Manuel Rosen Morrison, *Architecture*, p. 14.

juegos infantiles, así como murales de Arnold Belkin los cuales fueron censurados por "no retratar la realidad de la niñez mexicana"[145], es decir, presentaban una visión más realista y menos feliz que la que el presidente y su esposa hubieran preferido.

Los juegos del patio del INPI son muy distintos a los que el mismo instituto construyó en parques y jardines públicos. Muy probablemente diseñados también por Ramírez Vázquez y Mijares, son esquemáticos aparatos de juego hechos de lámina y tubo doblado, en los que destaca el diseño geométrico del barandal de la resbaladilla. Esta zona de juegos es más bien secundaria, y la sofisticación y profundización del diseño de los juegos no adquiere tanta importancia como en los ejemplos antes vistos de Ramírez Vázquez, sobre todo aquellos orientados a la propaganda.

Las instituciones públicas, dependencias del gobierno, instituciones privadas, hoteles y comercios también incursionaron de manera deliberada o accidental en el diseño de mobiliario urbano infantil. En algunos casos, se fundió el espacio privado con el público, como en los centros comerciales, que se convirtieron en un punto de reunión que sustituiría a la plaza pública en la segunda mitad del siglo XX y que aparentan ser una parte más de la ciudad cuando en realidad se trata de propiedad privada, con todas las limitaciones de libertades y derechos que esto conlleva[146].

Las zonas infantiles gestionadas por instituciones públicas tuvieron un carácter social fundamentado en la propaganda. Estas áreas formaron parte de la infraestructura de programas y causas populares: símbolos de renovaciones y recuperación de espacios públicos, conquistas sindicales y sociales, así como evidencia de los valores morales del gobierno —el caso más claro es el del INPI—.

Por otro lado, las instituciones privadas, además de tener un perfil más bajo en cuanto a volumen y alcance de sus áreas de juegos, utilizaron de lleno los *playgrounds* para su promoción. No hay mejor ejemplo de esto que el chapulín de Lance Wyman, donde el mismo logotipo era el juego, ya que por lo general las zonas de juego eran una más de las comodidades modernas que podía

145 Shifra M Goldman, *Pintura mexicana contemporánea en tiempos de cambio*, p. 133.

146 Naomi Klein, *No logo*, p. 243.

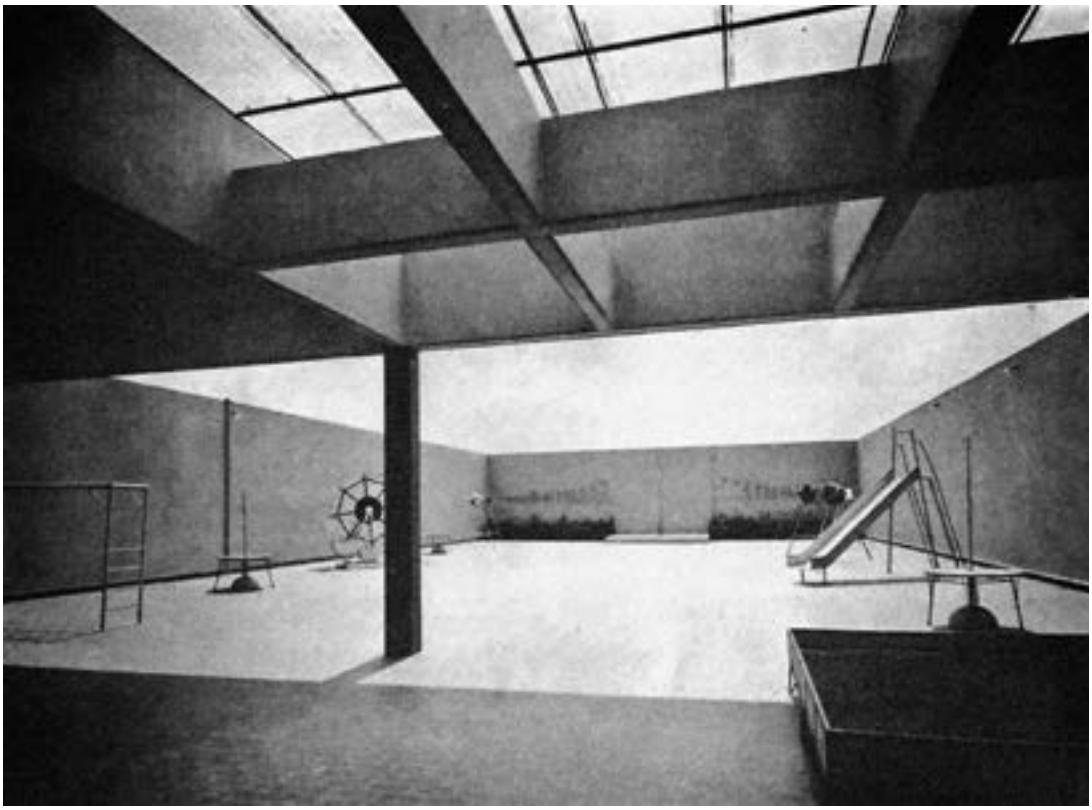


Fig. 105. Pedro Ramírez Vázquez y Rafael Mijares, patio de juegos de las oficinas centrales del INPI, Ciudad de México, 1960. *Arquitectura México* no. 63, septiembre de 1958.

ofrecer un centro comercial de gran categoría y no el emblema de entrada que además era el logo principal de una empresa.

En general, se puede decir que, a excepción de unos muy particulares casos, la creación de juegos infantiles en nuestro país estuvo casi completamente dominada por instituciones de carácter oficial, laboral o sindical. En los proyectos más ambiciosos fueron los institutos nacionales o los grandes sindicatos los que pudieron abarcar gran parte del territorio nacional, mientras que en menor medida se crearon centros deportivos regionales en donde se experimentó con diseños más locales y de menor reproducción, pero no por eso de menor relevancia para la historia del diseño de mobiliario urbano infantil en México.

JUEGOS INFANTILES EN MÉXICO A FINALES DEL SIGLO XX

Hacia finales del siglo XX, los proyectos de renovación y creación de espacios públicos, así como de unidades habitacionales, sufrieron una significativa baja. Las constantes crisis económicas y la entrada del neoliberalismo a México durante el periodo del presidente Carlos Salinas de Gortari empezaron a desmantelar las instituciones nacionales y de asistencia social, y por consiguiente la desaceleración de casi todas las industrias, incluyendo la de la construcción[147]. Los trabajos de renovación y creación de mobiliario urbano y mobiliario infantil siguieron, pero en menor medida y con menor alcance. Los ambiciosos programas a escala nacional de creación de infraestructura habían quedado en el pasado.

Uno de los últimos importantes proyectos de renovación fue el Parque de Las Ninfas, en Puebla, de 1984[148]. El parque ocupa una manzana entera en un barrio tradicional de la capital poblana. Dentro de la urbanización, esquemática y sencilla, se construyó una zona infantil que abarca una muy pequeña porción de la superficie total.

La zona infantil se compone de juegos hechos de concreto, bloques prácticamente aislados uno del otro que forman medios de transporte muy esquematizados: un trenecito, dos camioncitos y

147 José Agustín Ramírez, *Tragicomedia mexicana 3*.

148 Raúl Torres Salmerón, "Ambulantes, viejo problema de difícil solución, fuereño tendrá que renunciar", *Periódico Sierra Norte de Puebla*, 11 de marzo de 2015.

Figs. 106, 107. Zona de juegos del Parque de las Ninfas, Puebla, Puebla, ca. 1984. Fotografía del autor, 2016.

un avión, así como una pirámide de planta pentagonal que también parece ser una nave espacial. La esquematización de los juegos y la solución de concreto en bloques geométricos recuerda a los ejercicios de Miret en la Unidad Independencia. En este caso los juegos están semienterrados en la tierra, sin necesidad de estar sobre un zócalo o plataforma de concreto, como muchos otros ejemplos. Este nivel de abstracción y síntesis de las formas contrasta con el resto del parque, que está adornado con ninfas de bronce de corte académico.

Este nivel de abstracción casi experimental se puede constatar en otro ejemplo de una renovación realizada justo dos años después, en 1986, en la Ciudad de México: el Jardín Ramón López Velarde al sur de la colinia Roma. Este inmenso terreno fue parte de los edificios del Multifamiliar Juárez, al sur de la colonia Roma, diseñado por Pani en 1950, con murales de Mérida. El complejo fue demolido casi por completo después de los terremotos que afectaron a la Ciudad de México en septiembre de 1985[149].

Posteriormente, el DDF decidió hacer un parque público en este inmenso terreno: se conservaron los árboles de las jardineras del multifamiliar, se construyeron andadores, un lago artificial y una serie de juegos infantiles distribuidos en todo el parque. Estos juegos, como los de Puebla, presentan un potente lenguaje abstracto, aunque no apelan a ninguna forma animal ni a algún medio de transporte: son, más bien, un conjunto de volúmenes y vacíos geométricos, pabellones de concreto con los que se puede interactuar de una u otra forma y que en cierta medida pueden funcionar también como escultura urbana.

La solidez y las dimensiones de estos juegos también parecen indicar la intención de abarcar el mayor espacio posible en una inmensa área otrora vacía, un ejercicio plástico que nuevamente se posiciona en un terreno incierto entre la escultura y el diseño de mobiliario infantil. Cada uno de estos pabellones de juego está sobre una base de concreto, lo que los eleva aproximadamente un metro. Los juegos están distribuidos en plazas irregulares para las que también se realizó el diseño de bancos de concreto muy esquemáticos. La distribución de plazas y juegos a desniveles respecto a las jardineras elevadas recuerda al Jardín del Arte de la colonia San Rafael.

149 Alfonso Soto Soria, *Carlos Mérida*, p. 5.

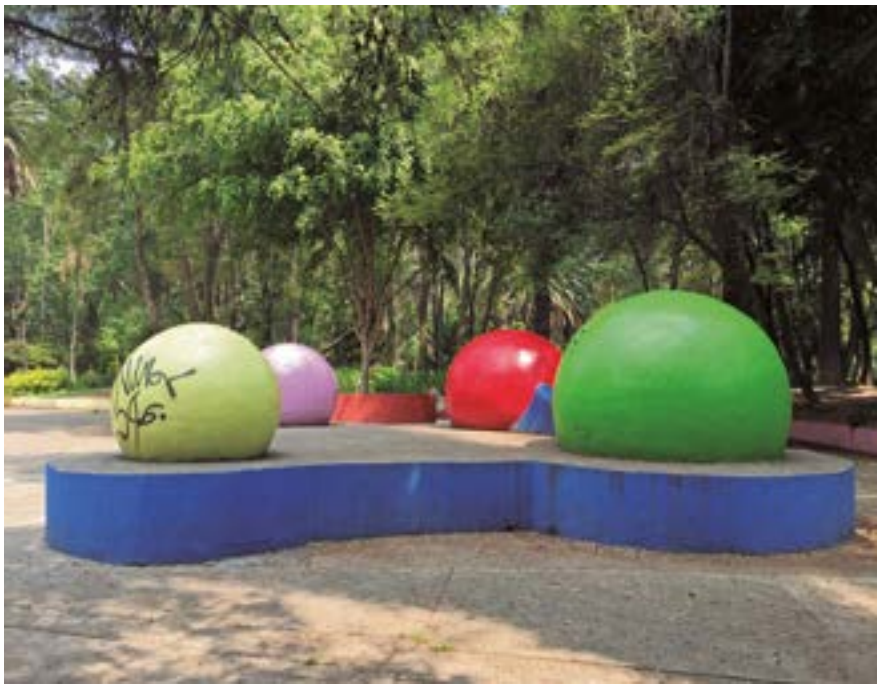
Se desconoce al autor del diseño de esta remodelación, a pesar de ser un notable testimonio de la reconstrucción de una ciudad destruida tras los terremotos, así como de un tardío diseño de mobiliario urbano infantil en el siglo XX, tal vez uno de los últimos ejercicios de este tipo en el país.

La diseminación del uso y necesidades de *playgrounds* en nuestro país se hace evidente a lo largo y ancho del territorio a partir de ejemplos de autoconstrucción. Artesanos y constructores locales diseñan aparatos de juegos en sus plazas y jardines, satisfaciendo las necesidades de los niños locales, contrastando con las producciones masivas provenientes del centro. Esto se puede ver claramente en la pequeñísima área infantil en la plaza central de Quecholac, un pequeño pueblo en el estado de Puebla, construida aproximadamente en los años ochenta. En medio de la plaza principal del pueblo existen dos juegos semienterrados, un tiburón y una tortuga. Aunque no abarcan un área extensa, ni tampoco significan una experimentación formal sino probablemente un ejercicio de autoconstrucción, estos ejemplos apuntan a cuán popularizadas estuvieron las zonas de juego y el mobiliario urbano infantil de concreto en México.

A partir de los años noventa, los parques y jardines públicos de nuestro país empezaron a llenarse de juegos infantiles prediseñados, hechos en Estados Unidos o China a partir de metal y plástico y que han homogeneizado la imagen pública de las zonas de juego. Estos nuevos módulos muchas veces han desplazado a los aparatos de juego diseñados para sitios específicos y otras tantas han opacado e ignorado la presencia de los juegos anteriores. Estos nuevos juegos resultan no solo más baratos, sino que son más llamativos y tienen mejores resultados publicitarios y electorales.

El Parque España, en la colonia Condesa, es un ejemplo muy pertinente. Los animales de concreto del programa del INPI que estaban allí fueron reubicados para adornar la entrada a la nueva zona de juegos de plástico, despojándolos de todo sentido y significado.

El éxito de estos juegos genéricos ha llevado, en algunos casos, a la destrucción de muchos ejemplos históricos. Por ejemplo, los animalitos de concreto del INPI, localizados en un parque de Irapuato, Guanajuato, perfectamente funcionales, fueron retirados por el gobierno local para instalar nuevos.



Figs. 108, 109. Zona de juegos del Jardín Ramón López Velarde, Ciudad de México, 1986. Fotografía del autor, 2016.

Los animales se arrancaron de su sitio y se llevaron a una bodega municipal; durante el traslado, se perdieron varias piezas, pues no fueron propiamente transportadas[150].

En casi todos los casos, además de ser completamente ajenos al entorno histórico y a las dinámicas sociales, atentan contra el paisaje urbano, pues uniformizan la imagen de la ciudad. Estos juegos resultan idénticos en casi cualquier área infantil del país, además de que arrasan con juegos y mobiliario urbano con valor histórico y artístico que existían previamente.

Sobra aclarar que estos juegos prediseñados vienen de otras partes del mundo, importaciones por lo general provenientes de China, que no tienen nada que ver con el diseño industrial mexicano. Esto también obstaculiza el desarrollo de nuevos ejercicios del diseño de mobiliario urbano infantil. En cierta medida, esto también anula el desarrollo creativo y motriz de los niños usuarios.

Estas nuevas zonas de juego carecen de la potencia de los ejemplos revisados anteriormente, como el cohete de Tlatelolco, los animales de Medina Ramos, la resbaladilla ferrocarrilera o *El tragabolas*. Estas piezas, además de su capacidad para vincular al usuario niño con el entorno local, forman parte de la historia del arte y del diseño industrial de México, y son testimonios tangibles del paso de distintas corrientes arquitectónicas por nuestro país.

150 José Carlos Zavala, "Sufren percance juegos infantiles en su traslado", *Periódico Correo*, Irapuato, Guanajuato. 24 de diciembre de 2014.

REFLEXIONES FINALES

A pesar de que millones de niños habitan las ciudades de todo el mundo, su existencia es apenas rastreable, pues el espacio público está diseñado en la escala de los adultos. Aceras, semáforos, escalones, fuentes, botes de basura, bancas, bebederos, verjas y buzones fueron construidos para servir casi exclusivamente a los adultos. Aunque los niños no son ciudadanos todavía, su condición de menores es transitoria: cuando los niños de hoy dejen de serlo, otros tomarán su lugar. Sin embargo, en la mayoría de los casos las ciudades y sus gestores han ignorado históricamente las necesidades de una gran parte de la población.

La construcción de *playgrounds* desde finales del siglo XIX ha tratado de conquistar una parte del espacio público para los niños. Sin embargo, se sigue tratando de una minúscula porción, más aún cuando en el siglo XX los ciudadanos entregaron sus ciudades a los automóviles, peligrosos tanto para los adultos como para los niños. Entonces, es en las zonas de juego donde podemos encontrar la única evidencia material de la existencia de los niños reconocida por los gobiernos y gobernantes de las ciudades.

El mobiliario urbano infantil —valioso y útil, más aún cuando está bien pensado y construido— es tan solo una pequeña porción del espacio público en la que el niño puede desarrollarse libremente. Fuera de estas zonas marginales y limitadas, la ciudad sigue siendo un terreno hostil y peligroso.

Y es precisamente allí donde radica una buena parte de la relevancia histórica del mobiliario urbano infantil. Es a partir de estos objetos que podemos identificar cuán importante ha sido la infancia para los gobiernos en determinadas épocas, más todavía cuando arquitectos y artistas se involucraron en su creación, motivados por el optimismo del movimiento moderno y por la idea de crear una mejor sociedad que empezaba con los niños.

En México podemos rastrear las primeras revaloraciones de la infancia por parte de las instituciones oficiales desde muy temprano en el siglo XX. Es interesante que estas ideas se vieron materializadas hasta la segunda mitad de ese siglo, pero siguiendo en mayor o menor medida los discursos oficiales posrevolucionarios. Casi cuatro décadas tardó en decantarse y materializarse en el espacio público la idea del niño como una clase social que había que procurar y atender para tener así mejores ciudadanos adultos. Sin embargo, estos proyectos terminaron por perderse en medio de un mar de urbanización deficiente, abandono institucional y educacional.

No obstante, una de las características del mobiliario urbano infantil mexicano que lo diferencia del resto del mundo fue la colosal ambición de las instituciones por uniformizar al país. Gracias a inmensos volúmenes de producción, los aparatos de juego llegaron a abarcar gran parte del territorio mediante el INPI, el IMSS, el sindicato ferrocarrilero y otras corporaciones que brindaron a varias entidades *playgrounds* estandarizados, diseñados especialmente para niños y con la intención de ser duraderos. Se podría decir que hubo un programa transinstitucional que procuró el juego de los niños, junto con el deporte y la salud. Un proyecto de nación que incluyó el diseño y el juego dentro de un esquema más amplio.

No todos los aparatos de juego fueron masivamente replicados, sin embargo la gran mayoría fue el producto de una integración plástica. Así, podemos concluir que hubo un ejercicio significativo de escultura urbana depositada en los aparatos de juego y que también podemos encontrar un esfuerzo de integración plástica en los *playgrounds*. Es hora de voltear a ver el mobiliario urbano infantil desde la óptica de la historia del arte como un testimonio más del paso del movimiento moderno integrador de expresiones artísticas en nuestro país y como parte del cuerpo de escultura urbana nacional.

El mobiliario urbano infantil moderno es también el fruto histórico de las políticas oficiales de aproximación a la infancia, aunque muchas veces muy posteriores al momento de sus aplicaciones ideológicas. A pesar de que desde los años cuarenta la SEP publicaba *Chapulín*, junto con otras bibliotecas de cuentos y otros proyectos que involucraban a los niños como escritores e ilustradores, no fue sino hasta la década de 1970 cuando el INPI empezó a producir masivamente mobiliario urbano infantil. Se puede decir que la efervescencia ideológica de las décadas inmediatas a la revolución mexicana tardó en decantarse en las corporaciones —que se fueron fortaleciendo conforme avanzaba el siglo— y en proyectos y empresas privadas que incluyeron los principios diseminados por la esfera oficial en sus unidades habitacionales, centros comerciales, tiendas y jardines.

Los *playgrounds* del siglo XX mexicano lograron esbozar una escuela de mobiliario urbano infantil nacional, frustrada por la entrada del neoliberalismo en la década de 1980. Esta escuela, aunque con un lenguaje congruente y motivada por las necesidades locales, también sostuvo un fuerte diálogo con las tendencias internacionales y con artistas, diseñadores y arquitectos de otras partes del mundo que habían incursionado en el diseño de aparatos de juego y que conocían las teorías pedagógicas y de aproximación a los niños.

Este diálogo no fue exclusivo de México, sino que fue un fenómeno que recorrió prácticamente todas las Américas. Basta recordar los jardines en Río de Janeiro de Roberto Burle Marx, quien en ocasiones también experimentó con las zonas de juegos; el inmenso conjunto de juegos de concreto diseñados en 1963 por Waldemar Cordeiro para el Club Esperia Marginal, en São Paulo; o los juegos proyectados por Lina Bo Bardi para la plaza de su Museo de Arte, también en la capital paulista. Tampoco hay que olvidar los efímeros y geométricos juegos de Nelson Leirner, así como los proyectados por Maria Helena Chartuni, ambos de los años sesenta.

Asimismo, los aparatos de juego diseñados por Aldo van Eyck que optimizaban el espacio de vivienda social para el Proyecto Experimental de Vivienda (PREVI) de 1968, en Lima; o los estilizados animales para trepar del chileno Álvaro Covacevich de 1955, parte de un experimento de urbanismo con una ancha y larga calle-jardín en medio de una zona densamente poblada,

en Santiago. El uruguayo Gonzalo Fonseca también experimentó abiertamente con el diseño de *playgrounds* tanto en su país natal como en Estados Unidos. En Cuba, el arquitecto Octavio Buigas se uniría al espíritu de su tiempo, en 1960, al diseñar la zona de juegos del parque José Martí en La Habana, junto a sus características conchas de concreto para cubrir las gradas del diamante de béisbol.

Aparentemente anónimos, los *playgrounds* en México y en América Latina formaron parte de proyectos arquitectónicos y artísticos, siempre motivados por la investigación y la consideración de sus usuarios, los niños, así como por el imparable optimismo del movimiento moderno por diseñar una mejor sociedad.

ALDO SOLANO ROJAS

PLAYGROUNDS OF MODERN MEXICO

CONTENTS

INTRODUCTION 5

THE ORIGINS OF PLAYGROUNDS 8

Playgrounds: Reserved for Children and Play
Playgrounds in the Post-War Period
Designers, Artists and Playgrounds

PLAYGROUNDS IN MODERN MEXICO 15

Children in Mexico's Post-Revolutionary Project
Early Examples of Urban Installations for Children

PARKS AND GARDENS 20

Luis Barragán
Fabián Medina Ramos
Fernando González Gortázar
Alberto Pérez Soria
Abstraction and Shared Spaces for Children

PLANNED MULTI-FAMILY HOUSING 28

Pedro Miret
Teodoro González de León
The Tlatelolco Rocket
Mathias Goeritz
Sebastián

INSTITUTIONAL PLAYGROUNDS 35

Germán Cueto
Lance Wyman
Pedro Ramírez Vázquez

MEXICO'S LATE-TWENTIETH-CENTURY PLAYGROUND EQUIPMENT 41

FINAL CONSIDERATIONS 43

WORKS CITED 45

INTRODUCTION

The movements surrounding modernism in Mexico were particularly prolific and—in synch with needs arising from a State in expansion—defined the architectural language of Mexico's twentieth century in all but its entirety. The nation's movement toward visual integration—sometimes known as *síntesis de las artes* (i.e., "arts synthesis")—was an artistic-architectural tendency that sought to integrate visual artists' work into contemporary architecture during the first two-thirds of the twentieth century.[1] In hand with the modern, the movement filled Mexico with artistic and architectural heritage, typically within public buildings, schools and hospitals.

Collaborations between muralists or sculptors, and architects and engineers (almost always associated with official channels) in Mexico's modern period have been widely observed.[2] The outcomes of these collaborations can be appreciated in sundry hotel façades and numerous other structures. The artist-architect link, however, also came to include public space, landscape design, urbanism, park-development and the design of urban fixtures for children.

As well, an absence of industrial designers in Mexico was another factor that led to alliances between artists and architects. Since university degrees in industrial design did not exist in Mexico until the mid-1960s, urban fixtures were left to architects and, to a lesser degree, to artists. Among architects urban fixture design was considered a secondary task, less recognized for having to do with less prominent objects. For artists, however, these tasks acted as a kind of research on emotional, spiritual and inclusion-related principles.

With regard to playground equipment, the experimental crossroads between artists and architects is more apparent and interesting. In it we can identify architects' visual and sculptural explorations as well as experiments with architectural forms that artists made.

Unlike in the US or Europe, Mexican playground equipment in cities was intimately related to public programs, ambitious in scale, that the central government sought to implement to homogenize the nation's infrastructure. The task was not free from propagandistic intent or ideological reaffirmation. Thus in Mexico there were numerous early attempts to mass-reproduce urban fixtures and playground equipment, whereas in some European countries, for example, it was the norm for artists and architects to create one-of-a-kind pieces they had all but overseen from beginning to end.

Naturally this has also to do with ideological changes to which Mexico's 1910 revolution gave rise. Mexican government attempts to encourage infrastructure for leisure, play and sport was administrated by large-scale bodies charged with making good on the Revolution's promises. Additionally, there was a notion of total control over the population that came from early, Soviet-style models, implying nationwide campaigns to control leisure as well as the body by incorporating physical education classes into every educational level.

Where possible, the State sought to oversee its citizens' activities in every aspect. At first, such actions were racially motivated or sought to vindicate past wrongs, closely related to philosophical theories activated at Mexico's prime ideological driver, its Ministry of Public Education (*Secretaría de Educación Pública*; acronym in Spanish: SEP) and, later, via a set of more complex institutions such as Mexico's Social Security Institute (*Instituto Mexicano del Seguro Social*; acronym in Spanish: IMSS), its National Child-Protection Institute (*Instituto Nacional del Protección a la Infancia* acronym in Spanish: INPI) or the National Sporting Institute (*Instituto Nacional del Deporte*). This was justified as a fulfillment of revolutionary promises such as social security, universal education, land reform, etc.

The purpose of these high-profile institutions was to respond to the same problems by promoting a healthy, athletic lifestyle among the lower classes; bringing citizens closer to modernity; weaning it of religion and "other social ills." Labor-union promotion during the Lázaro Cárdenas presidential

1 Louise Noelle, *Ricardo Legorreta. Tradición y modernidad,* UNAM, Mexico City, 1989, P. 16.

2 The modern period in Mexican architecture can be said to have begun in 1910, with the outbreak of the Mexican Revolution, and lasted until the advent of the international style at the end of the 1960s.

administration (1934-1940) led to the birth of new organizations that followed in the footsteps of the IMSS and SEP's clinical, play and sports policies. As well, labor union and other workers-confederations' programs closely followed national policies for creating recreational centers, publications aimed at their members, anti-alcoholism programs, etc. Even private institutions like clubs and religious groups followed the path official organizations had charted, in form as well as ideology.

It was thus that the State set the pace of Mexican modernity and drew closer to a heterogenous population characterized by vast ethnic, educational, geographic and social differences. It was also in this period when the Revolution's promises had begun to materialize, in recreation centers, government-sponsored housing developments, diving platforms, schools[3] and—central to the present study—in playground equipment.

The proximity between the (formally) modern Mexico and its rural counterpart—that urban elites saw as backward and ignorant—is noteworthy. Even educational programs, like cultural missions or rural schools, as well as official publications, remarked on this contrast constantly. This can be seen in the cover Catalonian artist Josep Renau designed in 1940 for Gabriel García Maroto's *Hombre y Pueblo*, a photomontage in which two opposing scenes are juxtaposed. In the foreground, a *tlachiquero* agave-tapper, beside his burro and a maguey cactus, represents the country, while above soars a reinforced-concrete diving platform that points to progress. The composition is all the more violent when we consider the arid environment where the platform—an architectural typology inevitably linked to water and Mexico's modernizing optimism[4]—has been erected; it's as if progress intrinsically leads to both rural irrigation as well as water as forms of progress.

Modern street fixtures and playground equipment played a fundamental role in national public-health processes as well as in the creation of state-controlled public space (that was additionally contrasted to rural space, bereft of order). The city—with all its components both inside and outside public space—came to encompass the Mexican state's modernizing intentions and even reached the nation's remotest regions in the form of government-supported housing developments.

Playground equipment is therefore evidence of Mexico's modernizing policy and the success of its arts-integration movement under the aegis of official public policy. Yet it also serves as a testament to other important factors of the era: the absence of industrial designers in Mexico until well into the twentieth century, free participation on the part of artists and architects when it came to constructing public space, and State influences on private initiative.

Art history has recently focused on public space and has sought to recover important fragments of urban history,[5] street fixtures and in-city play.[6] Quite valuable research has outlined the history of urban street installations;[7] others have focused on European and US playground equipment[8] and still others have analyzed the birth of educational architectural typologies throughout the twentieth century as a consequence of pedagogical and social policies concerning children.[9]

The present essay forms part of an effort to study the complex history of playground equipment in Mexico, the first such exercise on the subject. Its illustrations come directly from family archives, since portraying children as they frolicked on playgrounds meant unwittingly photographing the equipment; as well as from architects' archives that safeguarded plans and photos of objects now mostly

3 Regarding infrastructure expansion in Mexico from the 1940s to the 1970s, see: Bernardo Quintana Isaac (ed.) *El primer multifamiliar moderno*, Fundación ICA/Fundación Miguel Alemán, Mexico City, 2017. Dafne Cruz Porcini and Montserrat Sánchez Soler, *Formando el cuerpo de una nación. El deporte en el México posrevolucionario (1920-1940)*, Museo Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo, Conaculta, INBA, Mexico City, 2011. Axel Arañó (ed.), *Arquitectura escolar SEP 90 años*, SEP, Conaculta, Mexico City, 2011.

4 Aldo Solano Rojas, "Plataforma de clavados. Tipología del optimismo nacionalista mexicano." *Bitácora Arquitectura*, no. 57, pp 58-69, UNAM, Mexico City, 2018.

5 Adrián Gorelik, La Grilla y El Parque, *Espacio público y cultura urbana en Buenos Aires, 1897-1936*, Universidad de Quilmes, Buenos Aires, 1998.

6 Mercedes Pineda and Teresa Ochoa Zabalegui (eds.), *Playgrounds. Reinventar la plaza*, Museo Nacional de Arte Reina Sofía, Madrid, 2014.

7 Silvia Segarra Lagunes, *Mobiliario urbano. Historia y proyectos*, Universidad de Granada, Granada, 2012.

8 Gabriela Burkhalter, *The Playground Project*, Kunsthalle Zürich/JRP-Bingier, Zurich, 2016.

9 Marta Gutman and Ning de Coninck-Smith (eds.) *Designing Modern Childhoods: History, Space and the Material Culture of Children*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2008.

destroyed or modified. Not least of all, many of the playgrounds were immortalized in the form of postcards from nearly every decade in the twentieth century, as testimonies to Mexico's modernizations destined to reach foreign shores.

Later sections will review how post-Revolutionary governments approached children as a new social class with the intention of complete State management over citizens' bodies. It will also take up a vast expansion of national infrastructure in the decades 1940-70 as well as artists' and architects' contribution to these efforts. Another phenomenon to be analyzed in the coming pages is housing regulation, which helped spread the need to include public, outdoor play areas for children. Finally, the book seeks to illustrate an evident aesthetic integration that was inserted into playground design and planning in Mexico.

THE ORIGINS OF PLAYGROUNDS

PLAYGROUNDS: RESERVED FOR CHILDREN AND PLAY

Gardens with play equipment for children began at the end of the nineteenth century as an outcome in societies concerned with social cohabitation, migration, slum-crowding and the need to construct salubrious spaces within cities that were expanding to never-before-seen dimensions.[10] It can be said the first *playgrounds*[11] originated in England and the United States during the last years of the nineteenth century and developed exponentially at the beginning of the twentieth.[12]

In light of increased urbanization both in city-centers (home to bourgeois society) and -peripheries (home to the lower classes), playgrounds were a tool for promoting hygiene, health and community life. They therefore worked as a solution to many problems urbanization and high population density implied. They kept children at play, but removed from streets and car-dodging; they increased fresh air in overpopulated districts and achieved a certain social integration, alongside community-identity creation, even as frequent, ongoing immigration made these communities increasingly heterogeneous.[13]

In the US, these public-health and recreational measures were first materialized in open gymnasiums and public children's sandboxes in late-nineteenth-century Boston. These gymnasiums, that could include building children's areas within entirely urbanized zones, were an important antecedent for the later establishment of complexes exclusively given over to children's and young people's recreation in other cities.[14]

Sandboxes' installation and success in densely populated cities meant a transformation in notions of public space. The Industrial Revolution brought mass waves of countryside immigration to major cities,[15] leaving large numbers of street children in its wake. Actions in favor of safeguarding childhood came together in the so-called "Child-Saving Movement," one of this association's few successful projects that did not include criminalizing the young. Among other activities, the association sought to regulate and oversee underage criminals and to a lesser extent, create recreational areas for orphans and street children, largely in the northeastern United States at the end of the nineteenth century. Similar associations and movements given over to protecting children and creating children's spaces sprung up at the same time in many parts of Europe and the United States.[16]

In 1906—as a consequence of the sandbox phenomenon and the Child-Saving Movement—the Playground Association of America was founded. It sought to establish bases and requirements as part of the ideal national model for city play areas, above all in the northeastern United States.[17] Its parameters called for separate sporting and recreational zones, divided by gender, in addition to bathrooms, drinking fountains, play as well as rest areas. The association firmly believed in proper playground planning and construction; improvements to exis-

10 Gill, Tim, *No Fear*, p. 95.

11 The English-language term *playground* synthesizes in one word the notion of a children's area or play park. Later, thanks to participation on the part of these areas' sculptors and architects, the notion of *playscape* also arose, in reference to planned play areas that also contemplate landscape architecture. Both terms will be used throughout this essay.

12 Play equipment for children has existed for much longer. That said, its regulation in designated and delimited areas within city parks or gardens only began at the end of the nineteenth and beginning of the twentieth centuries. The present essay will analyze the playground as a whole, thus artifacts and equipment from before that time will not be addressed.

13 See O'Shea, Kaitlin, *How We Came to Play*.

14 Frost, Joe L. *A History of Children's Play and Play Environments*, pp 22-50.

15 See Eric Hobsbaum, *La era del imperio 1875-1914*.

16 Platt, Anthony M, *Child Savers*.

17 O'Shea, Kaitlin, *How We Came to Play*.

ting facilities and their subsequent maintenance would have positive repercussions on children and moral benefits for society at large.[18]

Despite these general recommendations and several attempts at regulation in and outside of the US, playgrounds multiplied freely. It led to new equipment like swings and slides that many today consider highly unsafe.

Different types of equipment were installed at the length and breadth of numerous countries in already-existing parks and attracted entire families. In San Francisco's Golden Gate Park, for example, there is evidence of a helicoidal slide the C.W. Park Amusement Company, of Kansas, manufactured. The slide (according to photos from 1905), was so accommodating that some thirty-eight children could sluice down every minute, making it the California park's main attraction.[19] The slide is also an example of how rides and equipment drew audiences outdoors and into unavoidable interaction with other community members.

The existence of a specialized factory for children's playground equipment as well as the distance between Kansas and California points to a growing, generalized need for such installations, produced on a large scale, and a move away from classic "theme-park" examples.

Around this time, publications and manuals also emerged with models and instruction for building a fully equipped playground that, additionally, guaranteed saving money and space by optimizing materials and layouts, as did a manual entitled *Playground Technique and Playcraft* (1913).[20] These publications aimed both at individuals who sought to build playgrounds on their property as well as at municipal administrators, park and playgrounds' principal builders.

For their part, other entrepreneurs chose to put their own ideas into practice at the same time they garnered publicity. Such is the case with Wicksteed Park in Kettering, Northamptonshire, England, a parcel that real estate businessman Charles Wicksteed donated to the city in 1923. Wicksteed included a proviso that a series of installations be created using metallic pipes, studs and wooden planks alongside swings, slides and rings.[21] His idea was to give the city a place for wholesome gathering and physical activity and at the same time promote his swing and slide designs whose dimensions and notable height became a stunning novelty for young and old alike. The impresario reproduced his designs and manufactured equipment for parks and playgrounds following the enormous success at Kettering. Wicksteed's inventions are considered one of the most significant and earliest antecedents for modern playgrounds.

Nevertheless, children's playground equipment manufacture was, at first, a secondary concern, subordinate to and closely linked to producing all urban fixtures,[22] as Wicksteed's catalogues demonstrate. They feature children's playground equipment—like rocking-horses, swings or slides—side by side with railings, lampposts and benches.[23] Unlike historicist urban fixtures, rich in late-nineteenth and early-twentieth-century ornament, the children's play equipment lacks almost all decoration. Except for ornamental rocking-"horses" that emulated various animals, these devices' designs consisted of straight lines, flat surfaces and geometric forms. The simplicity of designs such as Wicksteed's or the early Boston playgrounds led to knockoff designs in other regions. Despite the fact the era was characterized by strong style-trends like art nouveau and art deco, most metal playground equipment models bear no connection to any overriding style. Playground equipment manufacture using materials other than metal assemblies and wooden planks was all but non-existent.

Up to this point, playground equipment design was limited to the required function, *i.e.*, to inducing one or another form of vertigo,[24] with no contemplation of other concepts that would

18 Butler, George D. *Pioneers in Public Recreation*. Burgess Publishing Company, Minneapolis, 1965. p. 57.

19 Kansas Historical Foundation, cat. DaRT ID: 224843.

20 Leland, Arthur and Lorna Higbee Leland, *Playground Technique and Playcraft*

21 "Is This the World's First Playground Swing?", Anthony Bond, *Daily Mail*, 8 May 2013.

22 Segarra Lagunes, Silvia, *Mobiliario urbano,* pp. 353-361.

23 Scott, Peter, *Minor Railway Histories*, p. 59.

24 In his categorization of "ride" types, French sociologist Roger Caillois identifies vertigo (or what he calls *ilinx*) as one principal source of enjoyment. In this case the goal is to lose habitual control of the body to momentarily destroy stability and create a playful panic that, however brief, removes the "rider" from reality. This type of "ride" also imagines group fun, cooperation when it comes to the urge for lack of control and an order so that all participants can enjoy themselves. What most, if not all, urban playground equipment has in common is that it has to do with apparatuses that assist this vertiginous yen: slides, swings, seesaws, merry-go-rounds and even monkey bars, among others, are just variations or distinct mechanisms that in one or another way bring on vertigo. Naturally this is not the only way children and adults can reach *ilinx*, since much children's play requires no apparatus whatsoever (e.g., spinning into dizziness, leaping from high places,

later be inserted into worldwide playground design, such as landscape architecture, educational theory, architectural, sculptural or industrial design and safety features. Sadly, this last concern could lead to the eventual extinction of innovation in playground equipment that began at the end of the previous century and has continued thus far into the twenty-first,[25] as will be seen later.

Outside assembly-line-produced, metal-component playground equipment, we do find some examples from the 1930s that can be identified within the art deco movement. Often, equipment that responds to that style's formal characteristics served a double function of adornment and equipment for play. One such example is Chicago's Jane Addams housing project and its *Animal Court Playground* (1938) by architect Edgar Miller.[26]

That housing complex was the city's response to rising unemployment and poverty brought on by the 1929 stock market crash. Miller placed a series of monumental carved-stone sculptures depicting wild animals in these houses' central courtyard, so children could climb over them, use them as hiding places or hop between them. *Animal Court Playground* was configured as a plaza without major greenspaces where children and adults could gather freely, simultaneously serving as a light- and fresh-air distribution mechanism to residences on lower floors. At the same time, the sculptures lent meaning as well as an iconographic program to the housing project's central courtyard.[27] Thus the project clearly consummates a close relation between playground equipment and a neighborhood community's civic area.

Playground construction progressed in close relation to the notion of helping less-favored social classes and recuperating poor areas within the city. The example of the Jane Addams complex coincides in this regard with Boston's abovementioned sandboxes and free gymnasiums and it would not be the sole case where a socially-intentional housing project was laid out in that way. The idea behind *Animal Court Playground* also intended to beautify the area by means of playground equipment, play-sculptures or functional sculptures, an idea that would later be replayed in the modern movement and its visual integration throughout the Americas and in some parts of Europe. This early artist participation in housing complexes is an atypical example from the art deco movement.

As can be seen in photo documentation of playgrounds from the beginning of the twentieth century, sport and children's equipment shared space and almost always formed part of the same area-rehabilitation projects. As mentioned before, Playground Association of America guidelines placed sports areas next to children's, and this nearness between sports equipment and children's play equipment is characteristic in major zones that were rehabilitated and returned to the public. This can also be observed in numerous examples from Mexico and the rest of Latin America in subsequent decades. Nevertheless, these areas would later be kept separate as discrete rec centers and children's playgrounds.[28]

---

etc.). Caillois also maintains you can diagnose a society's moral state by looking at its play: if we analyze playgrounds' formal characteristics from the end of the nineteenth century, we can detect a society that was responding to rapid decline in major cities and consequent problems, practically and rapidly, with play devices whose only concern was function. In contrast, examples from the second half of the twentieth century that called for expansive greenspaces, aesthetic integration and participation from architects and artists point to optimism and enthusiasm for designing a better society through public and social infrastructure that was part of wider-ranging programs free from the urgency found in earlier examples. Caillois, Roger, *Man, Play and Games*.

25 Gill, Tim, *op. cit.* pp. 24-31.

26 Cahan, Richard and Michael Williams, *Edgar Miller and the Hand Made Home*, p. 253.

27 *Idem.*

28 This type of urban fixture, ordered by recreational functions for various audiences—such as playground equipment, sporting installations (basketball nets, goal posts, exercise equipment, etc.) or other objects like band shells, stages or chess tables—will be included in the present study as urban play infrastructure, even as playgrounds remain our principal object of interest.

PLAYGROUNDS IN THE POST-WAR PERIOD

Playground-equipment variety and forms did not significantly change until after World War II, when artists and architects got involved in city design and planning, above all during Europe's reconstruction. Generally, pre-reconstruction playgrounds only existed within schools, for which reason children did not have assigned, secure areas inside cities when school was out.

We know that at the time, many children grew fascinated by the ruins of buildings destroyed by bombardments and used them as new areas for exploration and play.[29] In 1943, Danish architect Carl Theodore Sørensen observed children preferred unkempt areas over his well manicured, previously planned gardens.[30] From that point on, Sørensen set about changing parks and recreational zones into interactive spaces given over to creativity, which later came to be known as "junkyards."[31] In these new areas, children had a better time, by building their own "playgrounds," attracted to materials and movable pieces; when they bored of an object, they'd simply destroy it to make room for some new construction.

This kind of playground grew popular all over the world after the creation of so-called "adventure playgrounds," quite similar to "junkyards," in England. These areas' invention emerged from a need to use bombed out sites as spaces to generate healing and social-regeneration processes involving all community members.

Lady Allen of Hurtwood—a pacifist landscape artist and architect active in the postwar years—was a principal promoter of the initiative. At its 1946 launch, it received a great deal of attention from the press, educators, anthropologists and society in general, as an innovative idea that was quite advanced for its time. These areas were later cleared as the bombed-out properties' original owners sought to reclaim and redevelop them.[32]

In the years following the Second World War, architects and artists began to take an interest in playground design. One of the first and best examples is Dutch architect Aldo van Eyck, who, starting in 1947, designed equipment and playgrounds as he worked for the Amsterdam city-planning department.[33] Van Eyck took up the sandbox tradition and complemented playgrounds with new elements such as concrete installations and arched monkey-bars, plus open, amenable zones, especially as indicated by paving stones' varying colors.[34]

In 1947, Amsterdam's Department of Planning instituted that every neighborhood have at least one open, public playground. Real estate—not necessarily the most appropriate—was apportioned to reach that goal,[35] presenting van Eyck with challenges when it came to space-optimization. The architect's chief concern when designing these play areas was emphasizing their public character. He was firmly opposed to fences or walls because he hoped the zones would operate like public plazas inviting all users to enter and exit the space freely.

For a playground on Zeedijk Street, for example, van Eyck invited his friend, artist Joost van Roojen, to intervene on walls surrounding the playground constructed in 1956. This collaboration is a clear example of the aesthetic-architectural integration phenomenon so popular in that decade,[36] that would gain strength later on in the Americas.

---

29 Testimony from Stephen Merrett, who was five during the London *Blitzkrieg* when part of his neighborhood, Leytonstone, was destroyed. Merrett mentions children enthusiastically received these new, open and abandoned spaces since there was nowhere else to play after school. http://www.bbc.co.uk/history/ww2peopleswar/stories/62/a2009062.shtml. Article ID: A2009062

30 Kozlovsky, Roy, *The Junk Playground*, pp. 5-10.

31 Sørensen went on to design the first play areas during the Nazi occupation of Copenhagen. Besides using vacant lots, he incorporated junk and wartime garbage. Amy Fusselman, *Savage Park: A Meditation of Play and Risk for Americans Who Are Nervous, Distracted and Afraid to Die*, Houghton Mifflin Harcourt, 2015, p. 71.

32 Marjory Allen of Hurtwood, *Memoirs of an Uneducated Lady*, p. 171.

33 Strauven, Francis, *Aldo van Eyck: The Shape of Relativity*, p. 100.

34 Strauven, Francis, *op. cit.*, p. 154.

35 The lots the Planning Department assigned often turned out to be median strips, plazas or parts of preexisting parks. This speaks of the need to offer this public service in densely-populated cities where there were no such spaces. Of the more than sixty playgrounds van Eyck designed, none has survived, save for spaces designated for them and the tree and green space layouts the architect originally projected.

36 Strauven, Francis, *op. cit.* p. 166.

Van Eyck's contribution to these children's spaces' designs can be found in innovations and schematizations applied to its metal climbing equipment, which fused design and functionality, materialized in the arched climbing bar he repeated and perfected for almost all his projects. Van Eyck transformed the arch—architecture's original gesture—into a children's toy that played the role of tunnel, bridge, hideaway or outlook. Additionally, the concrete equipment he designed became an important forerunner of that material's generalized use for playground equipment construction.

Yet beyond the experimentation and innovation van Eyck brought to playground equipment design and distribution, the architect also believed architectural spaces were formed of aesthetic layers that also included users. Thus children became an integral part of these spaces' functioning. By creating a network of play areas throughout the city, children easily recognized any such playground as their "turf." In this way the city took children, as users, into consideration and lent them the same importance as adults.

At the same time, the idea of a playground's ideal function, imagined at the end of the nineteenth century, was slowly being refined in Europe, in tandem with modernist experimentation. One example can be seen in equipment Le Corbusier designed for his Marseille *Unité d'habitation*, itself a 1945 commission from France's then Minister of Reconstruction.[37] Housing complex rooftops featured a gymnasium and a children's schoolroom as a means of creating community and most of all, to leverage frequently-ignored roof space.[38]

In 1951, alongside Pierre Jeanneret and Edwin Fry, Le Corbusier would design the city of Chandigarh, India's new administrative capital, a project that called for urbanization, building design, recreational and enjoyment spaces.[39] The projects' playgrounds could easily be mistaken for sculptures since in many cases they are the outcomes of architects' visual-arts explorations; these artists leveraged the then-undefined field of playground design, as previous examples have shown.

DESIGNERS, ARTISTS AND PLAYGROUNDS

Starting in the 1960s artists began to get fully involved in playground design. Such is the case with *Sculpture Continuum* by US sculptor Oliver O'Connor Barrett, designed in 1963-64 for the New York World's Fair. The project featured a sculpture series for children to climb in an open area. When seen from certain designated angles through perforated piers, its modules took on animal shapes; outside that perspective they were perceived as abstract figures. The perforated piers acted as strategically placed viewfinders that allowed the optic game to function. Thus artistic experimentation offered twice the fun to children at play: the sculptures worked as a jungle gym in abstract form at the same time they became a visual brain-teaser that stimulated young minds and imaginations.[40]

Another example of playground implementation, in a framework of large-scale expositions not unlike O'Connor Barrett's, was *Il giochi per bambini*[41] (1968), created by Italian designer and artist Enzo Mari for a carved and quarried stone exhibition in Carrera (Italy). The playground featured a rectangular area framed by travertine marble slabs creating a vestibule around the play area.[42] This partial delimitation lent intimacy to the site in addition to working as a surface for interaction, whether it was a game of hide-and-seek or bouncing a ball. Mari's ensemble sought to show materials in their all but raw state and create a space exclusively for children. The notion of "zoning" that indicated openness and continuity recalls Aldo van Eyck's Amsterdam ideas and experiments, as previously discussed.

Artists and sculptors' participation in

37 Boesiger, Willy, *Le Corbusier*, p. 250.

38 Sbriglio, Jacques, ed. *Le Corbusier: L'unité d'habitation de Marseille*, p. 108.

39 Prakash, Vikramaditya, *Chandigar's Le Corbusier*.

40 Barrett, Oliver O'Conner, *Sculpture Continuum*.

41 In Italian, "A Children's Game."

42 Dorfles, Gillo, Loriga Mariella, Battisti, Emilio, *Il Giochi per Bambini di Enzo Mari*.

the realm of playground design was later to take on popularity worldwide, above all in the Americas and even more particularly in Mexico.

One of the most notable artist incursions into the field of playground design was sculptor, designer, architect and visual artist Isamu Noguchi. During his entire career, Noguchi evinced a concern for landscape and its relationship to architecture; he participated in playground-design competitions starting in 1934.[43] All his projects were rejected, repeatedly, by city governments, particularly New York, which systematically objected to designs it considered hazardous.[44]

Finally, in 1975, Noguchi completed one such project, a direct commission from municipal authorities to build Atlanta's Piedmont Park. The project saw the architect designing not only all playground equipment but also the surrounding space, the layout of green spaces and their relationship with slopes and mounds. The visual-arts imprimatur on Noguchi's playground equipment design—as it relates to his spiritual ideas and his quality as a visual artist—situate this park in an ambiguous space somewhere between landscape architecture, sculpture and industrial design as attested to by playground equipment evincing abstract form, asymmetrical swing sets and highly functional slides.

Although Noguchi never managed to realize projects in New York, in 1967, architect Richard Dattner completed an immense "adventure playground" in Central Park, quite close to brutalism in its language and large scale, in some sense an acceptance of Noguchi's 1930s-era proposals. Dattner got involved with the community that was to use the playground, modifying and re-modifying the project until it addressed all the neighbors' concerns.[45]

By 1974, Dattner had not only conceived of a series of playgrounds designed for children's active stimulation; he had also elaborated a theory that supported experimentation with new materials, equipment types, varying levels and using new forms. His theory—that included not just play equipment but its layout and landscapes as well—was backed by teachings from educators and pedagogues like Jean Piaget and Heinrich Pestalozzi.[46]

Dattner's playground equipment contrasted in form and function, but not in materials, with equipment that from 1980 has replaced previous specific designs. His *Play Cubes*, from 1974, used new materials like mass-produced plastic that did not lose sight of innovation, stimulation and fun for kids. In contrast, today's equipment manufacturers are nothing but producers and trade in modular, generic pieces that homogenize playground variety all over the world.

Playground development in cities has not strayed from its original, late-nineteenth-century principles. Even today it is taken for granted that a playground, tree-lined and tidy, benefits its neighborhood. That said, during the mid-twentieth century, experimentation and the interdisciplinary played fundamental roles in developing such projects, whether as a function of the freedom offered to its creators or that era's uncertainty regarding playground equipment as objects—*i.e.*, as an urban fixture type that lent itself to design by means of an aesthetic but playful language.

At the beginning of the twentieth century, it was architects, artists and even businesspeople who took on the design and planning of elements that were barely accorded their proper importance and were considered a second-thought in relation to other urban fixtures. Throughout the twentieth century, these projects often served as an excuse for architectural and aesthetic experimentation, while in other cases they functioned as political propaganda by using symbols of national achievement[47] as unifying themes for certain urbanization projects. The popularization of playgrounds outside the school context, and as a public service, was a twentieth-century achievement; aesthetic and architectural experimentation the logical outcome of modernism.

By the end of the twentieth century, artist and architect playground design slowly died out due to equipment standardization. Additionally, an obsession with safety, even today, leads city governments worldwide to tear down modernist playgrounds in favor of

43 Lange, Alexandra. *The Design of Childhood: How the Material World Shapes Independent Kids,* `Bloomsbury, London, 2016, p 243.

44 Altshusler, Bruce, *Isamu Noguchi, su vida y obra.*

45 Lange, Alexandra, p. 252.

46 Dattner, Richard, *Design for Play*, p. 23.

47 An example of national-symbol and -achievement use are playground features from the so-called "Space Age." During the space-race between the Soviet Union and the US, playground equipment in both nations began to be fashioned in designs evoking spaceships, rockets and satellites, complete with strongly nationalist overtones.

new modules constructed at lower heights and of softer materials.[48]

This new equipment contrasts dramatically from what was produced throughout the twentieth century; an excess of examples worldwide prevents their enumeration here. Worthy of note is that the new equipment differs not only in form but in spirit as well; modernist-era designers and architects were concerned with contextualizing ideas and fashioning a theory that might support their projects.

These new playground fixtures disrupt the urban landscape and preexisting spaces and in many cases are displacing modernist-era equipment. Being generic, they fail to consider their surroundings and they do not complement any surrounding architectural project. Some affirm equipment standardization in large-scale geographical areas will spur children's maturation, experimentation and psychomotor processes since they will no longer face interaction with unfamiliar scenarios.[49]

The rapid replacement of what today we might call historic playground fixtures has been hastened by fear and untrue claims that old playground equipment is dangerous,[50] expensive to restore[51] and does not constitute true historic heritage because it has to do with second-class, interchangeable urban fixtures.

Because they are a basic part of public space, playgrounds are a part of the urban landscape; playground equipment now has a long history as part of city representations. Early-twentieth-century postcards depicting world capitals such as New York, Mexico City or Buenos Aires portray playgrounds as an everyday part of life in modern urban settings, and in advertising they are presented as attractive fixtures in new developments and housing complexes.

Playgrounds' urban presence is part of a noble and legitimate societal concern for children's welfare and protection, community-building efforts as well as neighborhood inclusion in ever-expanding and more heterogeneous populations, in addition to urban renewal. The resultant irony is that while these concerns are no less legitimate today, the development of playgrounds' integrated design has been left by the wayside.

Playground evolution evinces similar general characteristics worldwide, yet in each region this history also contains its particularities: different drivers and creators, scales of territorial reach, ideological and moral motivations and dialogues with other latitudes. Such will be seen throughout the present volume, which takes playground development in modernist-era Mexico as a case study.

48 Gill, Tim. *No Fear*, p. 35.

49 Gill, Tim. *No Fear*.

50 *Idem*, pp. 24-38.

51 Biondo, Brenda, *Once Upon a Playground*, p. 3.

PLAYGROUNDS IN MODERN MEXICO

CHILDREN IN MEXICO'S POST- REVOLUTIONARY PROJECT

The medium-scale application of the playground concept as a public service and as part of the spatial infrastructure of Mexico City (and Mexico in general) can be traced back to the to the period of the Porfirio Díaz regime (1876-1910). While children's playgrounds began to be constructed at the start of the twentieth century, in-school physical education training, reforestation of Mexico City's peripheral areas and the ideas of engineer Miguel Ángel de Quevedo[52] were also put into practice. In part, all this occurred thanks to Child-Saving movement success in Boston and New York; the recent founding of the Playground Association of America;[53] and Mexico's constant aspirations at the beginning of the 1900s to keep up to date with powerful European nations.

Attempts to fight poverty and society's moral decline through the creation of recreational infrastructure, out-of-doors and largely aimed at children, reached Mexico in the 1920s and greatly resembled the "sandbox phenomenon" in the northeastern United States. From that point on, public spaces like Mexico City's Chapultepec Park began to be equipped with playgrounds and other recreational areas.[54]

Post-revolutionary governments implemented noteworthy integration campaigns for Mexican society's children; it was believed that they were not only a social class but a raw material as well, to be molded in the creation of a new Mexican society, far removed from the poverty and ignorance that had been associated with the rural and the indigenous since the Porfirio Díaz days.[55]

After the Mexican Revolution, the government began propaganda and educational campaigns via radio, children's publications and *grand guignol* theatre productions, with a strong socialist slant that sought to build social awareness and solidarity as well as to forge patriotic sentiment in children. Radio and print campaigns aimed at children—that in some cases children themselves produced—often involved important figures on the arts and cultural scenes, such as Germán List Arzubide (1898-1998),[56] from the *estridentista* aesthetic movement,[57] or Germán Cueto (1893-1975).[58] These literary

52 Known as "the apostle of the trees," Miguel Ángel de Quevedo was a prominent engineer, architect and conservationist in Mexico at the beginning of the twentieth century. His principal legacy was tree-planting throughout the capital and conserving lake zones in Mexico's Central Valley. Siller, David, *Uno de estos días*, Plaza y Valdés, 1988, p. 143.

53 Beezley, William H., *Judas at the Jockey Club and Other Episodes of Porfirian Mexico*.

54 Jackson Albarrán, Elena, *Seen and Heard in Mexico*, p. 46.

55 *Ibid*.

56 List Arzubide was an important figure from *estridentismo*, (roughly, "strident-ism") a Mexican avant-garde. His literary works include the stories in *Troka, el poderoso*, a commission from Mexico's Ministry of Public Education. "Powerful" Troka is a fantastic character who recruited young people and children to be a part of modernity and man's dominion over nature, a somewhat intimidating superhero who unambiguously affirmed notions of leaving behind rural Mexico's poverty, ignorance and superstition to open up to modern and technological innovation.

57 *Estridentismo* (roughly, "strident-ism") was a Mexican artistic and literary avant-garde. Its first manifesto dates from 1921 and brought together photographers, playwrights, poets and graphic artists; the *estridentistas* actively collaborated on book publishing, promotion, theatre production and painting exhibitions. The school's main concerns were incorporating popular culture, exaltation of the modern and its repercussions in everyday life, as well as the formation of a universal and cosmopolitan society. *Estridentismo* was strongly influenced by Futurism, Cubism and Dadaism; its most prominent and active members included Manuel Maples Arce, Germán List Arzubide, Ramón Alva de la Canal, Fermín Revueltas and Luis Quintanilla, among others. Becerra, Gabriela (coord.), *Estridentismo. Memoria y valoración*. To read more on *estridentismo*, see Lydia Klich, *The Noisemakers: Estridentism, Vanguardism and Social Action in Postrevolutionary Mexico*, University of California Press, 2018.

58 Cueto, also an *estridentista*, was a member of the Liga de Artistas y Escritores Revolucionarios (LEAR) and

and visual artists participated not only by creating scripts but in transmitting their messages and executing them at presentations in schools and on radio broadcasts.[59]

The 1920-1940 post-revolutionary project contemplated creating educational programs that promoted constructing a modern, nationalist identity that included participation on the part of avant-garde artists and other personalities from the cultural milieu. Primary schools implemented Best Maugard's illustration techniques that, based on primeval forms' geometric constructions as found in archaeological pieces, formulated a teaching method to create a so-called "Mexican style."[60] "Open-air painting schools" were also founded at this time, alongside expansion for school and rural-teacher programs. For its part, Mexico's Ministry of Public Education produced magazines for both instructors and children, the putative new social class.

Perhaps the best example of artists and intellectuals' participation in child-focused Ministry of Public Education projects was *Chapulín. La Revista del Niño Mexicano* (*Chapulín: The Magazine for Mexican Children*). This short-lived monthly (1942-1943) was made up of historical as well as educational texts plus comic strips by largely uncredited artists such as Alfredo Zalce, José Chávez Morado, Angelina Beloff, Salvador Bartolozzi, Gabriel Fernández Ledesma, Antoniorrobles, Julio Prieto and Francisco Gutiérrez, among others, who experimented with comic-book idioms alongside their own artistic disquiets. Many of these artists had already reached out to child audiences in one or another ways; Beloff, for example, was among the first to promote *grand guignol* theatre in Mexico,[61] one reason why *Chapulín* constantly calls attention to the construction of stage-sets and puppets.

Bartolozzi was already enjoying a solid career as a children's stories illustrator, whose Pinocchio adventures, written by Antoniorrobles, had been edited in Madrid before the Spanish Civil War and later published by the Mexico Ministry of Public Education. Fernández Ledesma, starting in the 1930s, grew interested in puppet production and its relationship to Mexico's languages of artisanal craft and industry,[62] also evident in his *Chapulín* interventions. In general, the group behind *Chapulín* enjoyed experience with and interest in young audiences that the Ministry of Public Education simultaneously knew how to capitalize.

Led by the then-head of the ministry's publication department, Miguel N. Lira, and seen as an editorial supplement for outside the school environment, *Chapulín* served as a moralizing agent that inculcated patriotic values and wartime solidarity at the same time it portrayed nature-, history- and geography-related themes. Its propagandistic intent becomes all the more apparent through the presence of Walt Disney comic strips—a case of odd bedfellows between post-revolutionary communist ideas and the emblematic American comic-book characters—in a collaboration between the Ministry of Public Education and the US's so-called "good neighbor policy" for Latin America during World War II.

Chapulín was short-lived—a mere fifteen issues were published—likely due to paper shortages World War II imposed on Mexico. Nevertheless, it is a clear indication of the ministry's reach and the value it placed on children. Time and again, the magazine's pages sought to draw young readers to science, cooperative actions and tolerance at the same time it clearly rejected racism, fascism, violence and religion. *Chapulín* treated readers as equals as well, free from condescension and paternalism, leading children to take up their own projects and question their surrounding realities. *Chapulín's* importance in Mexico lies in the fact that despite its not being the first, or only, publication for children, it is one of the few aimed exclusively at young readers, posited as "…a medium of self-education in which […] children have absolute freedom to do or left undone the activities the magazine suggests."[63]

In addition to radio and press campaigns, starting in the 1920s, Mexico promoted Pan-American congresses on childhood and hosted numerous editions of the Proletarian Children's Congress.[64] At these events, Ministry of Education public elementary and middle school

an important sculptor in the nation's modernist movements. He involved himself with artistic and architectural integration movements and collaborated with important modernist architects. Cueto moved freely between groups, trends and disciplines including sculpture, painting, puppet-making, etc. See Fauchereau, Serge, *Germán Cueto*.

59 Caplow, Deborah, Leopoldo Méndez, *Revolutionary Art and the Mexican Press*, p. 122.

60 Fell, Claude, *José Vasconcelos. Los años del águila*, p. 444.

61 Debroise, Olivier, *Angelina Beloff: ilustradora y grabadora*, p. 11.

62 Florescano, Enrique, *El juguete mexicano*, p. 62.

63 *Chapulín. La Revista del Niño Mexicano*, Secretaría de Educación Pública, no. 1, March 1942, p. 1.

64 Jackson Albarrán, Elena, *Children of the Revolution*, p. 36.

students organized conferences and discussions as an exercise in the official discourse's democratic and "socialist" ideas that sought to empower the young and create links between Mexican and international students. Additionally, this ideology was present within in-school murals that, from the 1930s on, were being systematically constructed to combine functional architecture with frescoed aesthetics aimed at child-students and featuring a heightened socialist and "Mexicanist" content.[65]

The Ministry of Public Education's attempts at total reach remained in place until the second half of the twentieth century, even as collaborations with intellectuals and artists all but disappeared. That said, publications continued to be issued in the hopes of promoting and institutionalizing play. Such is the case with manuals the ministry's Physical Education General Office (*Dirección General de Educación Física*) published in the 1970s, explaining the benefits of certain play types, that instructors were to promote in class and at recess. With the help of diagrams, guidelines and instructions, the Ministry sought—perhaps for the last time—to promote improved citizen wellbeing, through children, nationwide; it was one of the last programs still influenced by previous decades' post-revolutionary values. But by then, the time for treating children as citizens and a social class worthy of development, empowerment, orientation and molding were long past; the collection aimed only at teachers and was limited to class-time and the in-school environment.

The beginning of the post-revolutionary period in Mexico was a new chapter for the working and lower classes as well as for the new social class that children became. Nevertheless, improvements to school infrastructure, particularly as regarded play and public space, did not become tangible until the 1940s, when we can identify construction and rehabilitation programs that covered the entire country—or at least sought to do as much—despite the nation's under-development, inequality and heterogeneous nature.

In the case of urban play fixtures for children, it's natural that most of these projects have clustered in Mexico's main population centers, in large part in Mexico City, Guadalajara and Monterrey, *et al*. That said, significant programs involving large swaths of Mexican territory met their objectives and provided the same kinds of fixtures and infrastructure in areas as far off as Xalapa and Manzanillo.

Additionally, within these public projects we find examples of intentions to update pedagogical ideas that, sadly, were not successful. Such is the case with the Parque Infantil Felipe Carrillo Puerto, in Mérida (Yucatán State), inaugurated in 1938 beside what would become the Parque de las Américas, the famed park in "neo-Maya" style by architect Manuel Amábilis. Carrillo Puerto, the children's park, included two classrooms, a sandbox and playground equipment fashioned of bent metal tube. That said, most striking element is a flagpole, at the center of a civic plaza, whose base is a direct reference to the Pink Tower Maria Montessori designed in 1907.[66]

The presence of this innovative educational model within an environment designed for children's enjoyment leads us to think that both the project's architects and its directors were familiar with Montessori's ideas on education and wanted to bring them to Mexico, if only in terms of iconography. This patent reference grows all the more interesting if we recall the Montessori method was never implemented in Mexico's public schools and that this type of public playground did not apply any notions of free play nor any pedagogical methods that came close to ideas of active education, as did others, such as the so-called "adventure playgrounds."

What we can ultimately affirm is that all twentieth-century urban children's fixture projects were public in one way or another, located within residential spaces, public- or school-connected parks, and a product of institutional strengthening lasting well into the second half of the century. With this definitive consolidation among important national institutions, programs could be created on both the regional and national levels. Generally speaking, these projects contemplated a homogenization of infrastructure that, wherever applied, struggled with logistical and budget-related obstacles and included a propagandistic intent characteristic of twentieth-century PRI-party governments.

Despite educational institutions' early establishment in post-revolutionary Mexico, they continued to be created, to protect children and families, until the second half of the twentieth century, as a means of promoting education and fighting malnutrition. They brought

65 Andrade Briseño, Magdalena and Taller 32, *Utopia no utopia*, Museo Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo, 2005, p. 16.
66 Marion O'Donell, *Maria Montessori*, Bloomsbury Publishing, 2014, p. 120.

on expanded infrastructure and, collaterally, playground and park creation featuring "innumerable devices designed to contribute to children's physical and mental development."[67]

Despite their ambitions, Mexico's post-revolutionary nationalist reforms did not contemplate large-scale changes to urban infrastructure for public recreation, especially that for children. New neighborhoods' and subdivisions' design—including that of street fixtures and playgrounds—was left to architects and engineers; most often private firms carried out this urbanization for profit,[68] lending developments modern, Europeanized airs or, in some cases, emulated urbanism trends from the United States. Most times it was street fixtures and decorative elements that ended up becoming "playground equipment" in the absence of the real article. It would be years later, with the arrival of visual integration, mass-housing-development construction and large-scale infrastructure projects, that visual artists and architects would start to freely involve themselves with playground design.

EARLY EXAMPLES OF URBAN INSTALLATIONS FOR CHILDREN IN MEXICO

The use of urban street fixtures as "playground equipment" is quite apparent in the Colonia Estrella district, in Mexico City's north, first subdivided in 1932. Its plan called for medians, walking paths and a centralized park, in imitation of layouts in the city's fashionable Polanco and Condesa neighborhoods. The park's official name is Parque María Teresa but is better known as "Parque de los Cocodrilos" because its central fountain, originally a public swimming pool, features four concrete crocodiles. Four art-deco style pelicans were placed around the fountain as well.

Though both the pelicans and the crocodiles were part of a nothing-more-than-decorative agenda, the size and position of the concrete birds lining the fountain allowed them to work as playground equipment when children inevitably began to interact with them; at the same time, those who waded in the pool used the crocodiles as resting surfaces.

These objects are a possible antecedent to later concrete-animal iterations in Mexico's parks and playgrounds.[69] In Colonia Estrella park, a lack of playground equipment, combined with the animal-forms' appeal, inevitably led to child-users' appropriating the decorative elements as play fixtures, as shown in a number of photographs.

It's odd to think that in these neighborhoods, developed in the 1920s and 30s, playground equipment was not included as a fundamental part of the parks. Let us recall as well that neither in Parque México, in the Condesa neighborhood; nor Parque Lincoln, in Polanco; nor indeed at Parque María Teresa was any playground contemplated, despite the notion that public space featuring gathering places, pedestrian roundabouts and benches were made fully manifest in these projects.

That said—and despite the above examples' lack of playgrounds—starting in the 1920s, numerous such areas were constructed in Mexico City, in already inhabited public zones. By 1920, the Jardín Jesús Ureta (now known as Jardín Pushkin), in the then-luxurious Colonia Roma quarter, already featured a play area with slides, merry-go-rounds, seesaws and swings, all largely metallic.

We also have knowledge of playgrounds inside Mexico City schools featuring sports facilities and some equipment, but in general these were short-lived and rather poorly designed. The Jardín Jesús Urueta, for its part, featured a quite complete playground that took up a sizable part of the park; it is an example of how the state covered this social need starting at the beginning of the twentieth century.

67 Colmenares Vargas, Octavio, *México ciudad majestuosa*, p. 92.

68 Fierro Gossman, Rafael, *La gran corriente ornamental del siglo XX*, p. 143.

69 The use of urban fixtures, in this case decorative ones, as "playground equipment," speaks of children's freedom to appropriate city spaces for creating such devices. Richard Dattner was to point this out years later: when there is no playground equipment, children have to devise their own, taking anything in the urban environment—street fixtures, buildings or sculptures—to cover their need for play. Dattner, Richard, *Design For Play*, pp. 7-15.

Based on photographic archives from that century's first decades, we can say that public playgrounds were a more or less generalized phenomenon, especially in central Mexico. However, relevant or innovative designs are few to none when it comes to these fixtures since they generally came from generic urban fixture catalogues[70] or, using available materials, they emulated the most functional and bare-bones models.

This can be seen at the playgrounds in Parque Hidalgo, known popularly as Parque de Los Berros. The park, downtown in Xalapa (Veracruz State) offers a solid example of local authorities' incipient yet late-to-the-game interest in playgrounds. The park had been renovated in the 1880s,[71] when pedestrian thoroughfares, fountains, small plazas and a metal gazebo were laid out, in a single, European-style idiom, but with no playground. It was not until the 1920s that swings and seesaws were installed, fashioned from metal rods with exposed bolts, and free from all ornamentation, in a secondary section of the park.

These fixtures were functional, but design went no further. The playground's incorporation may have been an improvised, local solution that probably did not consult European manuals. The absence of any decorative element as well as founded or forged components likely has to do with tight budgets and a relative lack of interest. This stands in contrast to large-scale sporting infrastructure projects that were also constructed at Xalapa, such as Modesto Rolland's 1925 Estadio Xalapeño stadium—a recognized technical and architectural-composition innovation—that reinforces the secondary character architects assigned to playground equipment at that time.[72]

Thus, there were scant new developments when it came to playground equipment design, even as playgrounds' popularity increased with the advance of the century. Additionally, the presence of playground equipment and rudimentary sports infrastructure was limited to spaces within schools.[73] Playground equipment design development did not emerge in Mexico until after the Mexican Revolution and its subsequent political and social stabilization during a national modern-infrastructure development and construction phase.

From the 1920s onward, we can see the first importations of industrially produced European playground equipment models that would soon alter school courtyards' and public parks' appearance throughout Mexico. Yet modern equipment mostly reached only the nation's largest cities.

There were cases of spontaneous constructions adapted to specific materials and needs in communities as isolated and impoverished as Ziráhuato, Michoacán, where in 1932, models for seesaws and swings from catalogues and Mexico City installations were emulated but fashioned from one of the area's most abundant materials, timber.[74]

Infrastructure creation in post-revolutionary Mexico was an emblem of progress for every successive presidential administration.[75] During a great deal of the twentieth century, government and institutions' constant, populism-tinged investment meant success for the modernist aesthetic-integration movement in Mexico, as in few other Western-Hemisphere nations.[76] As will be seen later, this was a determinant factor for children's playground development of an inherently Mexican variety.

70 Segarra Lagunes, Silvia, *Mobiliario urbano*, p. 361.

71 Azcoitia, Francisco X., *Reseña de la ciudad de Xalapa*, p. 38.

72 de Anda, Enrique. *La arquitectura de la Revolución Mexicana. Corrientes y estilos en la década de los veinte*, UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, Mexico City, 2008, pp 104-5.

73 Jackson Albarrán, Elena, *op. cit*, p. 53.

74 Jackson Albarrán, Elena, *op. cit*, p. 56.

75 Ramírez, José Agustín, *Tragicomedia mexicana 1*.

76 Monsiváis, Carlos, *La cultura mexicana en el siglo XX*, p. 85.

PARKS AND GARDENS

There was little park and pleasure-garden creation in Mexico during the first two decades of the twentieth century. Such spaces, if not contemplated as a part of new residential subdivisions, were rarely completed. Beyond plazas and gardens already found in cities' historic cores we should recall that important urban greenspaces like Mexico City's Alameda Central never called for playgrounds. Only a handful of locales, like the Roma district, featured playgrounds from the beginning of the twentieth century. What's more, gardens and greenspaces planned in new-neighborhood layouts rarely included playgrounds. New subdivisions such as Condesa and Polanco included appealing lakes or even aviaries in their central parks,[77] but lacked an area with play equipment that was relevant and exclusive to children.

LUIS BARRAGÁN

One early exercise in urbanization and design for urban and children's fixtures was remodeling Guadalajara's Parque de la Revolución. The renovations were subject to a 1935 design contest whose winner was a young Luis Barragán, in partnership with his brother Juan José.[78] The project called for a new urban layout, public fixture design, constructing open-air retail spaces and playgrounds.

For the park's redesign, Barragán used completely exposed concrete that allowed the material itself to transmit its strength. Molded in geometric shapes that emerged from circles and curves, it intervenes in park space via plazas, benches and lampposts.

The park had originally occupied a large block—later bisected to widen an avenue—and a series of diagonal paths fanning out from small circular plazas featuring canopies, benches and platforms. The platforms demarcated and protected children's play areas, as did multiple-use features such as canopy-bench-slide structures, for a complex optimization of the plazas' central spaces that not only offered rest, but as well, at the level of the playground equipment's platforms and elevations, a kind of higher plane for children only.

Concrete and metal canopies were installed in a play area that also featured metal swings and stylized seesaws with imposing right angles, as well as concentric swing sets of quite compelling design. Finally the area was fenced in by a wall of triangular masonry spans.

The circle is Parque de la Revolución's recurring theme. For its day, the use of unfinished concrete was provocative, and though it might be catalogued as part of the streamline-moderne style, we can also speak of an early Barragán who has begun to experiment with landscape design and a signature style. Today, most of the park's playground equipment, also made of concrete, as well as the central circle and a fountain have been lost; however, the circular platforms that marked off the play areas still stand as do the other fixtures. The Parque de la Revolución is an important antecedent to playground design in Mexico, and to architect-participation in such spaces' construction, as well as with regard to the relevance of a demarcated children's area and the large-scale dimension playgrounds could take on.

Little came to pass in the playground design field in Mexico City, despite the fact many new parks were opened, until the Parque de los Venados was completed in the Colonia del Valle district in 1953. Bordered by División del Norte, Dr. Vértiz, Miguel Laurent and Municipio Libre Avenues, which connected new subdivisions in the south of the city to the downtown area, in its day this park was the city's second largest after Chapultepec. Its official name is Parque Francisco Villa, but the presence of several stag sculptures has led to its nickname, Parque de los Venados.

Juan Manuel Magallanes was charged with the park's development;[79] the Mexico City municipal government's commission called for immense greenspaces, two fountains and a expansive playground that featured a concrete slab supporting numerous slides and swings,

77 Villalobos, Gloria and Rafael Fierro Gossman, *Yo, Polanco*, p. 36.

78 Noelle, Louise, *Luís Barragán. Búsqueda y creatividad*, p. 49.

79 Colmenares Vargas, Octavio, *México ciudad majestuosa*, p. 156.

all metal, whose models were repeated throughout the play area.

Though this playground's design, and that of its equipment, were no novelty, the size of the space given over to children's exclusive use is extraordinary, above all when contrasted with development projects in Mexico from not long before, where playgrounds were all but nonexistent. This park's simple layout calls to mind the first playground exercises in Chicago and New York: open slabs with equipment placed throughout it. Due to its distinct size and location, Parque de los Venados has been subject to institutional interventions throughout its history. Today it features a variety of playground equipment types evincing different styles from varying historical periods.

Except Barragán's Parque de la Revolution, we can assert that up to that time, park design in Mexico had barely taken its first provisional steps.

The earliest, most daring such projects are in Guadalajara and not Mexico City. This had to do with the fact that Mexico's "second city" was large enough to start addressing its own urban problems instead of waiting for infrastructure upgrade programs to come out of the nation's center. Add to that the presence of important architecture schools that had, since the 1940s, welcomed immigrants from Europe. These schools sought to create a solid group of architects who went on to construct nearly all of Guadalajara's modernist and quasi-brutalist projects at the same time they leveraged regional traits and ample creative freedom.

FABIÁN MEDINA RAMOS

Architect Fabián Medina Ramos was born in Texcoco, outside Mexico City, in 1935. He studied sculpture at the Guadalajara University School of the Visual Arts and later studied urban planning at Paris's École de Beaux Arts and the French Construction Institute (1963-64). Despite his training as an architect and urbanist, he grew interested in playground design early on, as part of his own sculptural disquiets and because of his close connection to play. His wife ran an educational toy store at Plaza del Sol, Mexico's first shopping mall. There, Medina Ramos had completed artistic interventions—a pair of sculptural fountains—and also sold toys of his own design. He collaborated with architects such as Horst Hartung, Alejandro Zohn and other quite active Guadalajara figures who'd begun to assert notions of brutalism and the modern movement in general. In addition to working as an architect, he also experimented with visual integration and public sculpture.[80]

His first playground project—though it did not involve public space—was a set of quarried-stone blocks shaped into worms and fashioned through separate pieces placed directly on the ground, rather like stepping stones. This first project awakened an interest he would go on to develop like few others in Mexico, specifically in Guadalajara.

Starting in 1965, Medina Ramos had shown interest in designing playground equipment in addition to producing visual arts. Commissioned that same year by architect Humberto Gutiérrez, then in charge of redeveloping the local square in Guadalajara's San Miguel de Mezquitán district, Medina Ramos designed an immense reticulated pavilion largely made of metal. It's an intricate network that served child-users with a climbing surface as well as support for slides and swings, all in a sinuous up-and-down from peaks that call up a roller-coaster or the highest points in a mountain range. Through its agglomerations of volume, the fixture invites children in, as if to a three-dimensional labyrinth, at the same time it provides ladders that lead to slides and supports the swings. The piece has been situated in the center of the plaza and is surrounded by gravel, making it a mixed-use play pavilion that even features a harder-to-spot, surrounding sandbox.

The visual language of the fixture is accentuated in colors that go from red, to yellow and blue, setting it off even more from Mezquitán's historic surroundings. This was the first playground installation—or "play sculpture" as Medina Ramos would have it—that the architect designed and in which the sculptural element adapts to the child-user's play-related scale, attitudes and activities.[81] In the structure we can see the beginnings of a constant in all of Medina Ramos's play-related designs: the equipment's

80 Medina Ramos, Fabián. Interview. Solano Rojas, Aldo. 10 February 2018.

81 Medina Ramos, Fabián. Interview. Solano Rojas, Aldo. Mexico City, 10 February 2018.

multi-functionality, which makes it accessible to children of numerous ages without a need for undue programming.

Two years later, in 1967, Austrian-born architect Alejandro Zohn[82] invited Medina Ramos to help remodel Parque Morelos, also in Guadalajara.

Zohn was an important architect in Mexico's modernist movement as well as its visual integration movement. Born in Vienna in 1930 he survived the Holocaust and emigrated to Guadalajara at the tender age of eight. There he studied architecture and civil engineering and he produced most of his mature work. He collaborated with contemporary architects like Félix Candela and worked for the government planning numerous public development projects all marked by assertive brutalist expressions and fully inserted into the modernist movement.

The redo called for new development, a series of memorial monuments to national heroes, fountains, benches and a playground.[83] This last was notable for concrete play fixtures shaped like animals. Using a geographic idiom not unlike that of brutalism, the playground broke with convention, at least in the Mexican context.

The playground features various animals—a rhinoceros, hippopotamus, camel, crocodile, giraffe, bear, whale, elephant and snake—that stand around a circular fountain. Each animal represents a different play activity, with slopes that can be slides, volumes that facilitate climbing or negative spaces in which to hide. Medina Ramos's idea was to create an appealing playground for a wide age-range: the crocodile, because it was horizontal, was on the scale of the smallest children; while the hippo was somewhat larger, etc.; up to the giraffe, the tallest fixture of all.

The language of these animals once again resides somewhere between the sculptural, the architectural and industrial design. They are unique, highly schematic animal figures showing signs of their framing and, at first, with the concrete left unpainted; additionally, all have their own concrete bases that lift them from the ground.

Unlike other concrete animals in parks, like the pelicans at María Teresa Park in Mexico City, Medina Ramos's are functional objects in a sculptural idiom with a simultaneous connection to street fixtures the architect designed. For a time, they were painted over, lending a caricature-ish aspect that blurs their brutalist aesthetic. This was an outcome of spontaneous local actions, an appropriation as well as sign of affection in conjunction with the surrounding community's neighborhood roots. Early in September 2018 the playground fixtures were restored and returned to their original appearance.

The Parque Morelos remodeling project introduced modern idioms to the playground, pointing to an integrated idea of public space and the architect and sculptor's desire to create experimental urban fixtures. They evince scale and ergonomics in line with their child users, in addition to the highly recurrent and appealing playground theme of animals. The project participated in the 1967 III Bienal de Arquitectura en México. Zohn and Medina were awarded second prize,[84] right behind Ángela Gurría, who won first prize for his *Puerta celosía* entranceway to the new Mexico City mint.[85] Both had participated in the "Visual Integration" category.

In the 1970s, Medina Ramos continued his involvement in public space in complement to playground fixtures. For a volleyball world championship, his interventions included modules that could be easily assembled and dis-assembled in various Guadalajara public plazas: ephemeral fixtures suitable for play. His interest in public play did not wane; by 1975 he had organized a mass happening at which children appropriated public space by "painting" it with colored chalk as part of an unconventional play activity. It reaffirmed notions of children's freedom and empowerment present in Medina Ramos's work, which the architect implemented during his time as Visual-Arts Director at Guadalajara's Casas de Cultura cultural centers. According to Medina Ramos, the happening showed the public that children were able to appropriate spaces freely and through play.

A few years later, toward the end of the 1970s, Medina Ramos proposed a play pavilion, called the *Colina infantil*—i.e., "Kids Hill"—based on varying concrete volumes. Inspired by the embroidery samplers and beeswax crafts the Huichol people of Nayarit State create, the

82 Rábago, Jesús, *Monografías de arquitectos del siglo XX*, p. 91.

83 Kassner, Lily, *Diccionario de escultura mexicana del siglo XX*, UNAM, Mexico City, 1983, p. 220.

84 Pavela Pierre, María Teresa, *Política cultural del Instituto Nacional de Bellas Artes. Concursos y bienales de escultura,* INBA, 2016, p. 288.

85 Tovar de Arrechadura, Isabel and Magdalena Mas, *Ensayos sobre la Ciudad de México*, INBA, 1994, p. 85.

playground equipment is arrayed on different levels and in different colors; from above, these layers form variegated concentric patterns. The equipment supports numerous play activities for child users such as descending slides, climbing, leaping, etc., all freely and almost abstractly, quite like Medina Ramos's previous examples, the fixtures at Mezquitán or the Parque Morelos animals. In *Colina infantil*—which was never constructed and of which we only have a model—Medina Ramos combined sculptural craft with playground design.

Not long after, in the 1980s, Medina Ramos continued to develop public spaces' play aspect, specifically related to his Parque Morelos crocodiles. When Eje Norte Sur, an arterial road crossing Guadalajara, was widened, Medina Ramos placed concrete impediments, nicknamed "caimans" (in Spanish), on medians separating frontage roads from the thoroughfare's principal lanes. Playing on these prefab concrete objects' nomenclature, the architect fashioned them as literal caimans. In addition to a self-reference in public space, this whimsical gesture at the center of the urban landscape is a subtle jest that, while not part of a playground, plays with the name of a common street infrastructure element.

Medina Ramos collaborated with numerous contemporary Guadalajara architects in various ways ranging from visual integration and urbanism to playground design. His wide-ranging work in the latter affords him in a special place in the discipline, in particular for Guadalajara, where local architects developed an urbanistic and architectural language solely for that city.

FERNANDO GONZÁLEZ GORTÁZAR

Another example of Guadalajara's autonomy in urban playground equipment design is the work of Fernando González Gortázar, among the most daring when it came to blurring the line between public art and city playground fixtures. González Gortázar was born in 1942 and studied architecture at the Universidad de Guadalajara, was a close collaborator with Mathias Goeritz as he worked on the local and international architecture scenes. Of all his work, his public sculpture may be the most innovative, influenced by Goeritz's principles of "participatory sculpture" as well as brutalism and the modernist movement.[86]

One of his most important works was *La gran puerta* ("*The Great Portal*," 1969), at the entrance to Guadalajara's Parque Amarillo. Alongside the sculpture, González Gortázar also added a kid-sized maze that would ably leverage the site's natural incline. The labyrinth's exit was capped by a wide span that supported swings and the entire project was harmoniously inserted into its wooded surroundings .

Given the height variations between the walls constituting it, the maze also worked as a climbing structure that could be scaled, jumped from, etc. In fact, thanks to its size, the entire compound was a play fixture even when not used as a maze, since it could also serve as a wall for handball or soccer or even as a place where children could play hide and seek.

In turn, the maze's colors—yellow and white—matched those of *La gran puerta* and other park elements, putting playground equipment on equal footing with these. This allowed for a perfect congruence between play and the park program's aesthetic, chromatic and participatory experiments. Notably, labyrinths are atypical installations in Mexico's playground typology; González Gortázar may have been among the few in Mexico to ever create a maze.

Sadly, the labyrinth was demolished before completion and scant photographic documentation has survived. Nevertheless, its planning again illustrates architects' and sculptors' interest in free experimentation with playground fixture design, that, in this case, was part of a sculptural and visual-integration project.

Another case of visual integration between urban space and playground equipment was Plaza Fuente (1973). For this space, González Gortázar planned four compounds in prismatic elevations at the center of a public plaza that dialogue with access stairways origi-

86 For more on Fernando González Gortázar, see *Fernando González Gortázar. Escritos reunidos*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2004; Laura Zohn, Manuel Larrosa and Fernando González Gortázar, *Fernando González Gortázar*, INBA, 1968; and Laura Zohn, *La nostalgia amotinada. Diez arquitectos opinan sobre identidad y conservación*, ITESO, 1996.

nally conceived of as fountains, all in an imposing brutalist idiom. The elevations rise to different heights on a scale for children; part of the architect's original idea was that they work as climbing equipment as well as fountains.

Nevertheless, from the time of their inauguration, authorities have sought to avoid children activating the features, denying the project's main objective. This additionally transforms the sculptural groups into public art lacking any functionality; the fountains were turned off soon thereafter, implying the project's "mutilation."[87]

Public-space artworks by Medina Ramos and González Gortázar point to specialization and a desire to freely address children's play in cities. What's more, these architects' work make plain the distance at which Guadalajara developed within the playground realm vis-à-vis the rest of Mexico. While in Mexico City and other states, mass-produced play equipment—the fruit of domestic programs—was used, Guadalajara leveraged local architects to create original playground installations.

Even outside the artistic milieu, Guadalajara formed its own playground equipment at institutions, close to the mass-produced but with certain particularities. Such is clear at the playground at the Santa María recreation center, from the 1960s, where we see swings, slides, merry-go-rounds and seesaws, that, despite the fact they were not sculptural exercises, are original and local designs. This reaffirms Guadalajara's autonomy when it came to public-space and related components' design. The equipment at this recreation center is a solid example of global architectural programs, where the same language is imposed on the entire project, including playgrounds, but where there was no concept of visual integration nor artist participation.

ALBERTO PÉREZ SORIA

During this period there were other, nationwide, playground-equipment-related projects, driven by new institutions, whose reach extended beyond public space. The most important example is sculpture/playground equipment Mexico's National Child-Protection Institute (*Instituto Nacional de Protección a la Infancia*; acronym in Spanish: INPI) promoted, installed in state child-care centers and certain government-housing complex plazas, even as their principal placement was in public parks.

A 1961 decree from then-President Adolfo López Mateos created the INPI, its goal to provide food and clothing to all the nation's children.[88] Later, in 1977, the institution became Mexico's Institute for Family and Children (*Instituto Mexicano para la Infancia y la Familia*),[89] and then evolved again, in the 1990s, into the National System for the Integrated Development of the Family (*Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia*; acronym in Spanish: DIF). As part of its program, it constructed shelters and clinics; handing out so-called "school lunches" at the same time parks and playgrounds were rehabilitated, very in line with early-twentieth-century ideas from the child-saving movement.

Starting in 1970, the park rehabilitations included producing and designing playgrounds as well as these spaces' proper planning and development. Rising to the vast endeavor called, not surprisingly, for concrete playground equipment's mass manufacture. Its main themes were animals whose shape and proportion adapted to children's playing needs, including voids in which to hide and surfaces over which to climb.

Originally, the design was assigned to sculptor Alberto Pérez Soria.[90] Born in 1938, he graduated from Mexico City's Academia de San Carlos, where he studied under Manuel Silva Guerrero and Luis Ortiz Monasterio.[91] Despite his obscure profile, he was a prolific artist who completed major public-space interventions and was the creator of the *El mito del agua* and the *Fuente monumental de*

87 "Otro monumento en peligro." *Proceso*. July 2016. https://www.proceso.com.mx/96377/otro-monumento-en-peligro.

88 Silva Herzog, Jesús, *Una vida en la vida de México*, p. 474.

89 Caldera, Rolando, *Las políticas sociales de México al fin del milenio. Descentralización, diseño y gestión*, UNAM, Mexico City, 200, p. 445.

90 Interview with Pérez Soria's son, Alberto Pérez Rodríguez, Alberto. Solano Rojas, Aldo, Mexico City, 5 October 2017.

91 Kassner, Lily, p. 266.

Nezahualcóyotl sculpture groups in Chapultepec Park's third section, as well as *La cuarta aparición de la Virgen de Guadalupe en el Cerro de Tepeyac*, and many others, mostly religious bronzes. His career was stunted by premature death in 1985.

In 1969, he presented a series of mock-ups for playground fixtures in cast bronze. The models evince language that veers closer to the sculptural than to fixture design. Pérez Soria's proposal included gorillas, elephants, bears, rhinoceroses, giraffes, swans, chimpanzees, hippopotamuses, seals, dolphins and human figures. Most of these plaster models have survived and they demonstrate a visual and sculptural exercise that seeks to include child users by means of open spaces and shapes to support climbing.

The artist also shot photographs thanks to which we know of the complete original repertoire. However, Pérez Soria's proposal was altered and the sculptures were produced in concrete, more for personal motivations and interests than for practicality. The leading promotor of concrete playground equipment was related to a federal contractor, also the owner of a cement factory.[92] Pérez Soria claimed he was never remunerated for the proposal he thought he was executing in bronze at a single park. The sculptures spread to practically every part of Mexico in a modified design as well as with arbitrary expansions to the original iconographic program, quite distant from the initial proposal.

These sculptures' final outcome evinces a much more naturalist idiom than other examples of playground-animal representation, though there is a certain schematization of shape. The animal selection goes beyond any congruent program of a single ecosystem's creatures—or any theme in particular—and instead refers back to the sculptor's original experimental intentions. Possibly the animal variety has more to do with those children find in zoos or circuses than with any portrayal of Mexican fauna; children routinely attended such attractions. Another relevant fact that may shed light on Pérez Soria's choices is that one of his brothers was a veterinarian at a private menagerie; the sculptor spent hours observing and sketching the animals as his brother worked caring for them.

This expansion of Pérez Soria's iconographic program—a matter that was out of his hands—altered the sculptural language in some exercises, notably the rhinoceros, buffalo, crocodile and turtle; while others are a straight copy of the original proposal, such as the elephant, the bear or the gorilla; still others, like the giraffe, are a synthesis of both exercises.

The INPI animals represent the triumph of large-scale playground equipment production, a project expected to endure while requiring minimal maintenance. These are play fixtures that have been in parks for decades and are now classics of the Mexican urban landscape. The blend of propaganda and infrastructure expansion these concrete animals represent was a complete success; they continue to function and call to mind twentieth-century PRI-party governments' large-scale projects, particularly in the 1960s and 70s.

The concrete animals formed part of a project so wide in scope they turned up in practically every park rehabilitated by the then Department of the Federal District's municipal government, as well as in parks around much of the country. Many INPI parks, mostly remodels of already existing parks (such as the previously mentioned Jardín Pushkin), feature treatments and distribution along terracing and varying levels that delimit areas with different uses. Fixtures also define these areas, whether through playground equipment or more commonly used elements such as benches, seating and tables, also fashioned in concrete.[93]

92 The interviewee did not disclose the promotor's name for personal reasons. Pérez Rodríguez, Alberto. Interview. Solano Rojas, Aldo, 5 February 2018.

93 These concrete fixtures would seem to take inspiration in designs by Eero Saarinen, specifically his Tulip dining set. Fixtures the Mexico City government manufactured, we find them in parks and public gardens, in housing development patios, and plazas, and at recreational centers.

ABSTRACTION AND CHILDREN'S SHARED SPACES

The animals we have considered above included a concrete plaque bearing the INPI logo and initials. Other geometrically and abstractly shaped equipment often surrounded them, recalling Isamu Noguchi's playscapes, e.g., cylinder groups arrayed at different heights or blocks stacked atop one another: massive play fixtures made from precast concrete elements.

Perhaps the zenith of playground equipment featuring pronounced geometric and abstract language is Mariscal Santa Cruz Park, in Colonia San Rafael, not far from downtown Mexico City, more commonly called the "Jardín del Arte" (*i.e.*, "art park"). A neighborhood railway station—a Porfirio Díaz-era structure demolished to cede lands to the city in 1932[94]—had previously occupied the site. Sometime in the 1970s, the park was redeveloped with curved, twisting pathways, planted areas and cages on platforms housing exotic birds at a variety of levels; not least of all, there is an imposing children's play area.

The play area is largely composed of geometric concrete bodies, stacked parallelepipeds forming an abstract whole, suitable for climbing. A concrete support for swings survives, evincing an architectural idiom similar to that of Félix Candela's umbrellas,[95] on a circular platform, all accompanied by benches that complemented the fixtures and clung to low walls, delimiting the park's greenspaces. The park also called for an open-air auditorium as well as a series of minor plazas and fountains. Stacked geometric bodies also recall Noguchi's planned fixtures (1975) for Atlanta's Piedmont Park and can be read as a reference to international brutalism, then at a high point.[96] This playground equipment is part of an intense body of concrete-based fixture production and is a rare example of a Mexico playground endowed solely with abstract forms, with no reference to animals, vehicles, etc.

Another example of recreational and public children's gardens are the areas in Chapultepec Park that were renovated in the early 1960s in the zone next to the Paseo de la Reforma and near the Auditorio Nacional, known as the Centro de Convivencia Infantil.

The CCI included an extensive playground fixture corpus made of tree trunks and ropes that shared space with orthogonal tubular climbing features, alongside the typical fixtures of the era: concrete and metal benches (also used at rec centers) as well as metal trash receptacles, drinking fountains and other refuse bins featuring kiddie-style themes, once again in reference to animals, fashioned from steel drums and fiberglass lids. These last are an interesting example of children's urban fixtures far removed from play activities that put services and infrastructure—usually reserved for adults—within reach of child users.

The "children's shared-experience centers" (*centros de convivencia infantil*) served as institutional experiments for playground equipment such as the so-called "fifty-ring jungle gym" (*trepadero de cincuenta aros*). This climbing fixture was used in the 1950s in practically every Mexico City play area. Numerous examples of the design survive to this day; it was a model that was reproduced on a massive scale and is arguably one of the first exercises in playground-related industrial design and production in Mexico. Lamentably, its creator remains unknown.

The play fixture is made from fifty identically sized rings, each 80 cm in diameter, arrayed on five levels of ten rings each, united by horizontal bars. The rings form a triangular prism whose circles extend as levels are added, creating superimposed "tunnels" that double as stairs. The sets evince an interesting visual game that—added to the varied colors applied to every circle—resembles a design not unlike op art, complete with vibrant rhythms and a maximal leveraging of the geometric figures.

From the time of its popularization, the 1960s, the fifty-ring jungle gym featured an outstanding design relative to

94 Romero, Héctor Manuel, *Enciclopedia temática de la Delegación Cuauhtémoc*, DDF, Mexico City, 1994, p. 182.

95 Candela perfected a technique for concrete shells and hyperbolic paraboloids; this set's support presents a quite close, similar shape. Candela also participated in public projects, specifically in park and recreational center renovations alongside Alejandro Zohn. Burian, Edward R., *Modernity and Architecture in Mexico*, p. 46.

96 Torres, Ana María, *Isamu Noguchi: A Study of Space*, Monacelli Press, New York, 2000, p. 43.

similar contemporary works made from the same material, bent tubes, and its dimensions indicate intended modular use and an open relationship with the space they will occupy. We can also speak of a model that is fully inserted into the 1960s avant-garde design aesthetic; its modular qualities, optic and rhythmical play plus bright color applications confirm its up-to-date nature. Its designer, like many others, has been consigned to institutional anonymity, quite common at the time. This fixture was also mass-produced and distributed practically throughout all Mexico. We can spot it, for example, in a postcard from the same decade that portrays Parque de los Niños Campechanos in the southeastern state of Campeche, alongside other concrete equipment.

Bent-tube jungle gym construction continued to take on experimentation and the invention of a number of models, like the "wave at Tlatelolco," (*el ondulante de Tlatelolco*), to be discussed below, or the circular modular equipment at Chapultepec, probably the first examples of playground equipment that were true exercises in mass, industrial-scale production. There are models that correspond to those made in the United States during the so-called "Space Age," which mix curved lines, right angles and asymmetrical grids. Notably, two materials—cement and bent pipe—were mostly used in public parks and their renovations; the most reproduced fixtures have been the concrete versions, largely not bent tube, which in fact would have been cheaper and quicker to produce.

Other interesting examples of abstraction and geometric stylization include concrete animal figures at the Deportivo Xochimilco recreation center, from 1964. A snail, an elephant and a giraffe, in reinforced concrete, are repeated throughout the public center's green areas. This equipment's treatment is interesting for performing a number of functions free from any need to display them as such, similar to Medina Ramos's brutalist equipment. The elephant is a jungle-gym and a slide, the snail is reserved for smaller children and the giraffe is for climbing, with steps on its spots that are both voids and slide. It is a schematization of forms in an almost two-dimensional array, with 30-centimeter thick plates designed to be seen in profile. The fixtures are so narrow that their cruciform bases—designed to support the animals—are visible.

These animals can be seen as an antecedent to Pérez Soria's, though they move away from his sculptural-visual idiom; this is more properly a multifunctional design that optimizes material. The animals were produced on a medium scale and give evidence of a number of design constants from playgrounds of the era: concrete-use, animal themes, free iconographic programs and the idea of taking up children's play needs as part of sport-recreation infrastructure.

PLANNED MULTI-FAMILY HOUSING

There are numerous other projects like those cited in the previous chapter, carried out as the twentieth century advanced. Playgrounds became ever more popular in new parks and public gardens in all Mexico's cities, not only large urban centers. Something that significantly drove a need for playgrounds in Mexico's urban spaces was importing the modern movement's mass-residential and urbanism models, i.e., multi-family public housing projects (known as *unidades habitacionales* in Spanish).

These new residential models, avant-garde for Mexico and propitiated by a government that at least superficially was keeping its revolutionary promises, began to be built throughout Mexico. Almost every labor union or government institution undertook proprietary housing complexes with various installations for members. As part of these projects, both design and playgrounds implied a logical impulse; their presence among the urban population ended up establishing itself as a definitive necessity and public service. Along those lines, modern housing development infrastructure began to be considered as a whole, to the point of operating (this was the idea, at least) as entirely independent and autonomous cities within already existing urban area. In 1949, architect Mario Pani and the then-prominent construction firm ICA completed the Conjunto Urbano Presidente Alemán housing project (acronym in Spanish: CUPA), the first in all Latin America.[97]

The complex conformed to Le Corbusier's urbanist principles and functioned as a city apart.[98] Its quasi-autonomous urban services included a public pool, grocery stores, fitness centers, public walkways, parks and even a Mexican Social-Security Administration (*Instituto Mexicano del Seguro Social*; acronym in Spanish: IMSS)[99] childcare center. This last, set up in one of the outlying modules, featured Carlos Mérida murals,[100] as well as a garden or playground. The playground fixtures were metal; in photographic documentation only bent-pipe seesaws and slides can be seen. The seesaws' and slide-railings' design call to mind late, US streamline moderne, an obvious anachronism in light of Pani's functionalist, modern project.

Mérida's murals' animal themes complemented the childcare center, alongside another hallway mural by the artist, entitled *El juego de los niños*, featuring a more abstract language. Though Mérida did not design the childcare center play equipment, the colorful, schematized animals did lend a festive, youthful air to the enormous housing block.

Pani—in association with architect José Luis Cuevas—is responsible for 1957's Unidad Habitacional IMSS Santa Fe. The architects were less timid when it came to artist integration into this project as well as civic and social-center construction at the center of the housing block. Among its services and social venues, there is a bandshell by Félix Candela as well as a childcare center with a very unusual sandbox in its play yard. The sandbox intrigues with its free-form and star-shape, whose points are widened and rounded, perhaps pointing to Noguchi- or Roberto Burle Marx-style[101] influences expressed in free-form lines and curves. A low, concrete wall, almost at the same level of the garden that surrounds it, forms its borders.

Sandboxes were never particularly popular in Mexico; these has more to do with US or even European tradition. Recall that in Playground Association of America projects the sandbox was the main area feature. The Unidad Habitacional IMSS Santa Fe sandbox evinces a degree of experimentation that this sort of project permitted when it came to designing children's infrastructure. The child-care center featured open-air classrooms, a concept that was typical in so-called "anarchist" schools or schools for children with tuberculosis in Europe's period between the wars, something all but inexistent in Mexico.

97 Kochen, Juan José (ed.), *El primer multifamiliar moderno*, p. 113.

98 Larrosa, Manuel, *Mario Pani. Arquitecto de su época*, p. 59.

99 *Idem.*

100 Noelle, Louise, *Los murales de Carlos Mérida*, p. 134.

101 Montero, Marta Iris, *Roberto Burle Marx: The Lyrical Landscape*, University of California Press, 2001, p. 40.

PEDRO MIRET

Starting in the 1950s, nationwide infrastructure creation began to expand in ostensible compliance with Mexico's revolutionary and modernization-related promises.[102] It was seen in public infrastructure renovations, the creation of new recreational spaces and, consequently, playground design.

Collaboration between architects and artists as part of the visual integration movement can also be seen in southern Mexico City's Unidad Independencia, a project the IMSS oversaw and that architects Alejandro Prieto and José María Gutiérrez completed. The complex was inaugurated in 1960 during the administration of IMSS General Director Benito Coquet,[103] with mural and sculpture interventions by Francisco Eppens[104] and Pedro Miret.[105] Unidad Independencia was also planned as a "city within a city," complete with auditoriums, clinics, childcare centers and retail, as well as recreational and children's areas. The projects' different building types were decorated in mosaic murals by Francisco Eppens, while playgrounds were left under Pedro Miret's[106] charge.

The Unidad Independencia equipment takes the form of animals and means of transportation, in a highly dynamic, geometric treatment and fashioned from concrete and metal. These platforms, diminutive ships, trucks and fish are distributed in small plazas the length and breadth of the housing complex.

Miret's most interesting exercise is the integration he creates between landscape and space. The playground equipment—this area's central piece—is linked to varied terrain, small-scale plazas, water-features and sandboxes. The original plans for conceptualizing the playground equipment now held among Miret's personal papers evince a language that goes beyond mere equipment. The architect planned undulating zones in different pavement types, alongside other grass-plots, green spaces and water-features, wandering sinuous paths quite in line with Brazilian architect Burle Marx's projects. Imagining some sort of influence would not, in fact, be out of the question. It is possible that Miret's landscape projects have never been completed because the Unidad Independencia was constructed in area of dense groves, on land from the former Batán Hacienda, belonging to renowned florist and gardener Tatsugoro Matsumoto;[107] architect Prieto ably repurposed remaining trees with an idea of conserving the woods between the housing blocks.

The equipment was produced on a medium scale, repeated throughout Unidad Independencia, inserted *in situ* and reproduced as many as eight times around the complex. Perhaps the least typical and most interesting of these fixtures may be the child-sized podium, an elevated platform supported by a pillar of free, organic form, featuring stairs fashioned from a discrete set of blocks. The layout of these children's podiums leads us to believe that, more than just play fixtures, they are platforms for giving public addresses, no doubt one of Pedro Miret's aesthetic exercises in which the layout of the platform, perforated walls and the delimitation between various spaces and paved areas contrasts considerably with the Alejandro Prieto project's orthogonal shapes. The podium could also be a synthetic, modern version of a castle or fortress for children, fashioned almost abstractly in favor of its users' imaginations. Here the importance the architect lent to pavement and different materials used as zone separators should be noted: hexagonal paving stones, rounded cobbles and polished concrete serve to separate children's areas from footpaths and passageways free from any physical barriers.

Another Miret design is a concrete fish featuring metal applications. The architect's plans demonstrate the intimate relationship between playground equipment and the planned environment, wherein the fixtures served as the plazas' central point or as "kiosks" for different kinds of climbing, moving and interacting. Additionally, the iconographic program is rounded out with a schematized, kid-sized

102 Velásquez García, Erik, (coord.), *Nueva historia general de México*, pp. 653-693.

103 Ballinas, Rubén, *La Magdalena Contreras*, p. 15.

104 Berman, Ramón Valdiosera, *Francisco Eppens,* UNAM, Mexico City, 1988, p. 125.

105 A.A.V.V., *Arte y Arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, p. 103.

106 Pedro Miret was a landscape architect before becoming a writer and scriptwriter; he was also a sculptor and film director. He collaborated with colleagues as esteemed as José Luis Benlliure and Félix Candela, as well as Alejandro Prieto. One of his few architectural projects was the playground at Unidad Independencia. See Perucho, Javier, *Pedro F. Miret. Una cronología.*

107 To learn more about Tatsugoro Matsumoto see A.A.V.V, *200 mexicanos que nos heredó el mundo*, Instituto Nacional de Migración, Centro de Estudios Migratorios, Mexico City, 2010.

truck, its payload perforated by oval voids, in line with Miret's visual idiom. The equipment at Unidad Independencia functions as a geographic point-of-reference for neighbors, the residents of a new, immense housing development with which they had only begun to familiarize themselves.

Pedro Miret is one of a small handful of architects who constantly focused on playground equipment design in his projects, many of which were never realized. A variety of perspectives and plans reiterate wading pools, sandboxes, swings and climbing bars in various materials: flexible play modules and interesting fusions between playground equipment and standard outdoor fixtures, as in his play-benches, among other examples.

Miret also took up designing metal climbing bars. His archive includes a bar-based jungle gym—practically a child-sized optical maze; a penetrable egg traversed with a series of cubes and a "deformable equipment" module made of welded bar, probably flexible or articulated.

These projects' existence and an idiom similar to that of overarching international trends speaks to us of a remarkable currency when it comes to playground equipment design and its integration into the landscape, something extremely unusual vis-à-vis the Mexican panorama of the day, since in almost every case, playground equipment was designed in self-sufficient modules or served as a deliberate disruptor within its environments. In Miret we discover a nascent specialist in playground design, strongly marked by international—specifically Latin American—landscape architecture, as was also the case with Burle Marx.

We should also highlight the placement of water-features and sandboxes in Miret's planned playgrounds since few other cases incorporated these two elements as successfully as the architect did at Unidad Independencia (even as they were later removed). Thankfully, documentary photos demonstrate that these elements, both in terms of scale and dimensions, are a harmonious part of Miret's landscape.

TEODORO GONZÁLEZ DE LEÓN

Miret's concrete fish at Unidad Independencia are the antecedent to those found at another IMSS project, at Ciudad Sahagún, in Hidalgo's Colonia IMSS neighborhood, planned as a large-scale housing block by architect Teodoro González de León in 1962.[108] This development's layout leveraged the length of the parcel: residences in six distinct iterations clustered at small, patio-connected nuclei as part of a project comprised of 529 residences.

Walkways and patios were equipped with sports equipment and a play fixture in cast concrete schematically portraying a fish in profile[109] whose tailfins connect to provide the figure's support. The fixture is austere, 1.5 meters tall at its high-point, and thus does not elicit a great deal of excitement among its child users. Despite its apparent simplicity this module's construction is of remarkable interest: a portrayal in cement as if it were a cut metallic sheet, perhaps a sculptural proposal by González de León, seeking to create a double-function—decorative and suitable for play—or even an act of reiterative propaganda, since the piece became a constant in IMSS projects.

Each of these small fish is placed on a low base that puts them at the same level, on an entirely flat and straight platform that still separates them from the rest of the street. The fixture's minimal thickness is noteworthy, as is its almost sculptural plasticity, its closeness to Pedro Miret equipment and the object's versatility owing to its simplicity; the fish can alternately serve as bench, climbing structure or refuge from the sun.

This aesthetic exercise was not limited to fish. A complete concrete urban fixtures program was designed for this and other IMSS housing developments, all overseen by González de León. Ciudad Sahagún's fish became a local symbol and are imposing elements to this day. Sadly, the fixtures are not in very good condition. That said, though they now look very different from their original appearance and are covered in painted scrawls, they are still used. Ciudad Sahagún's Colonia IMSS was equipped with ring-based modular climbing bars, the same model as at the Chapultepec Centro de Convivencia Infantil previously mentioned; a handful survive

108 Adrià, Miquel, *Teodoro González de León*.

109 A resemblance between Miret and González de León's fishes and the Christian *Ichthys* is evident. That said, Miret's publicly avowed atheism and González de León's involvement with a lay government's pubic institutions strongly suggest no relation to Catholic worship.

THE TLATELOLCO ROCKET

In 1963, then-Mexico-president Adolfo López Mateos inaugurated the Nonoalco-Tlatelolco housing complex, designed by architects Mario Pani and Ricardo de Robina, *et al*.[110] This center-city residential development included residence towers, schools, a cinema and a number of playgrounds distributed throughout the housing complex.[111] Perhaps the most characteristic playground was the area between arterial road Ricardo Flores Magón and the Matamoros, Hidalgo and Ignacio Allende buildings.[112] The playground boasted a major fixture, an approximately twelve-meter-high rocket featuring a spiral staircase that climbed to the spacecraft's "cockpit," from which users descended via three slides in the style of the rocket's fins. The fixture was entirely made of metal, bent pipe and sheet-metal.

The rocket's design—and above all the structure's pointed apex—more resembles a Soviet spacecraft than any rocket from the United States. The solution of the slides and their integration into the rocket's overall form emphasize the fins and elevate the doors' vertical edges. The rocket was removed in the mid 1970s since its height constituted a real hazard; there was more than one fatal accident and testimonies confirm that at night the cockpit served as a public restroom and *ad-hoc* homeless shelter, all of which led to its deterioration and subsequent dismantling.

While playground installations in rocket form were not so odd in the middle of the Cold War, they were rare in Mexico and even more so when we consider Tlatelolco's size and layout as well as formal similarities with Soviet models, specifically Moscow's *Monument to the Conquerors of Space*, projected in 1958 and opened in 1964,[113] the same year the Tlatelolco complex was opened. Representative playground fixtures of this type in the United States, on the other hand, are quite distinct when it comes to functions, form and size; the US models are generally exact replicas of artifacts from space missions. The *Lunar Lander, Spectacular Space Cruiser, Space Explorer* and the *Moon Rocket* all bear the US flag and are painted red, white and blue. As well, the play fixture was constructed at the height of the "Space Age," which affected Mexico only nominally. Mexico City suburb Ciudad Satélite—with its outer-space-allusive advertising, that included an extraterrestrial—is however a well-known example of the phenomenon.

Here we must consider the play fixture's historical context. Tlatelolco represented one of prosperous, modern Mexico's greatest infrastructure-construction achievements as well as a consummation of functionalist ideas related to social housing.

The Tlatelolco rocket is especially relevant since its large size and appealing design were imagined from the start as a new neighborhood landmark that synthesized playgrounds' various functions. A promotional sales brochure for apartments at "Ciudad Tlatelolco" features a cover that portrays a complete view of the urban complex including the playground and its rocket at center, right at one of the housing complex's key meeting places. Not surprisingly, the rocket also appeared in advertising for the massive new housing complex.

The Tlatelolco rocket quickly became a symbol to residents and contributed to the construction of landmark geographic- and gathering-points for new neighbors, especially children and their mothers.

The same sales brochure calls attention to "playground areas (…) for children's delight," and portrays a range of swings, slides and climbing facilities, where we also spot the fifty-ring jungle gym and a highly popular helicoidal slide that existed not only at Tlatelolco, but also spread throughout Mexico City and survives to this day in many of the nation's parks. This slide model is approximately four meters high and features a geometric design on the stair's bent-pipe railing. There are also merry-go-rounds, seesaws and jungle gyms, including an odd model made of bent-pipe, a serpentine climbing fixture whose course must have been complicated for users. It was formed by two parallel bars that undulated vertically, connected by crossbeams for climbing and featuring three apices at different heights, probably for use by children of various ages at no perceived risk.

In 1967, another complex—the Unidad Deportiva Revolución—was put up in Guadalajara,

110 Adrià, Miquel, *Mario Pani. La construcción de la modernidad*, p. 19.

111 Larrosa, Manuel, *op. cit*, p. 113.

112 In another of the housing development's playgrounds, there was an almost identical, though shorter, rocket.

113 See Vitaly et al. *Monumental Propaganda*, Independent Curators Incorporated, New York, 1994.

contemporaneous with Zohn's playground equipment. First proposed by German-born architect Horst Hartung, [114] the development called for a complete array of services and recreational installations as well as a major playground at which a rocket very similar to that at Tlatelolco was erected, but in a language that had even more to do with Soviet spacecraft.

This rocket is surprisingly similar to the one in Mexico City; the slide chutes also occupy the spaceship's fins and you reach them via a bent-pipe spiral staircase. The tip of the rocket, is longer, however and the entire fixture's height is greater than that at Tlatelolco, at approximately fifteen meters.

Though it came later than the Nonoalco-Tlatelolco housing complex, the rocket at Revolución recreational center resembles it in materials, forms, functions and construction times. It is not out of the question that both structures enjoyed an incipient popularity among architects projecting new national infrastructure or were even produced by the same manufacturer, unknown to this day.

MATHIAS GOERITZ

This era's blurred borders between sculpture and playground equipment are revealed in the case of Matias Goeritz's *La pirámide* ("The Pyramid"; 1969) a piece that did not start off as a playground fixture but, thanks to its nature as urban sculpture as well as its setting, was used for play from its first years of existence. The sculpture still stands in one of the two plazas originally laid out at the Torres de Mixcoac housing development in southern Mexico City.

The complex was designed by architects Abraham Zabludovsky and Teodoro González de León, erected between 1968 and 1971.[115] It favors pedestrian users since its sculptures invite individuals to explore and interact. *La pirámide* consists of three prism-like, triangular walls connected at a central point; blocks are stacked so the voids between them form a geometric screen that appears to be a pyramid with a triangular base,[116] quite similar to others of Goeritz's visual-integration exercises, such as the entrance screen at Legorreta's 1968 Hotel Camino Real or the 1964 fence at Smith, Kline & French.[117]

In a photo of the recently opened housing complex from the early 1970s, we can see children clambering freely across the sculpture making it a perfect play fixture.[118] Mixcoac's *La pirámide* is a fine example of a sculpture inviting interaction and integration both with the setting and the user, in this case children who climbed the structure freely by using its negative spaces.

That said, the piece was not originally conceived of as playground equipment, unlike other contemporary examples we'll look at later, for which visual artists designed exclusively play-related structures for children. Thus, unlike Goeritz, later architects and sculptors created pieces imagined as playground equipment from the start.

During the 1968 Mexico City Olympic Games, Goeritz was a member of the Cultural Olympiad's organizing committee and oversaw the *Ruta de la amistad* (*i.e.*, "The Friendship Trail"), a series of sculptures erected along the city's beltway, the Periférico. The monumental pieces represented participating nations and endowed the city with urban sculptures and monuments.[119] Artists that had significant in-depth playground design experience in other parts of the world—especially Hungarian Pierre Székely and Mexico's Germán Cueto[120]—took a role in planning these public sculptures. This coincides with an interest in public,

114 The complex was imagined in line with Hartung's modern idiom, to include urban fixtures, playground equipment, and a sculpture group at the recreational center entrance, entitled *La familia*. This sculpture was a watershed in Guadalajara's visual arts and architecture milieu that brought the city attention on the part of artists like Mathias Goeritz and architects such as Pascual Broid. Díaz García, Salvador, *Franz Horst G. Hartung*, p. 100.

115 Adrià, Miquel, *Teodoro González de León*.

116 Kassner, Lily, *Mathias Goeritz*, p. 172.

117 Noelle, Louise and Ricardo Legorreta. *Tradición y modernidad*, pp. 24, 26.

118 Use of this type of urban sculpture calls to mind a series of bandshells built throughout Mexico at various housing developments and other subdivisions. These objects' sculptural nature, as well as their function, verge on the ludic, since they also serve as theatrical forums and have become social and cultural centers in their environments.

119 A.A.V.V., *El retorno de la serpiente y la invención de la arquitectura emocional*, p. 102.

120 Specifically *Hombre corriendo*, the "station" at the Ciudad Universitaria campus's Estadio Universidad. Fauchereau, Serge, *Germán Cueto*, p. 170.

participatory sculpture on the part of invited foreign artists as well as artists from Mexico, like Goeritz.

Along the Ruta de la Amistad, *La torre de los vientos*, by Uruguayan artist Gonzalo Fonseca, a veteran sculptor in playground construction and design, is noteworthy.[121] Fonseca devised it as an autonomous, entirely functional unit, habitable inside, whose exterior evinces a playful, quite-close-to-playground idiom. Both the stairs leading to its entrance and the wall beneath them form a small play area the sculptor's children use in documentary photos taken at the artwork's completion.

Goeritz also realized at least one playground, but outside Mexico, in Aspen (Colorado, USA), in a 1972 collaboration[122] with Herbert Bayer. This piece, quite similar to the Ruta de la Amistad's Palacio de Deportes "station," features star-shaped, fluted columns lined up to represent Ursa Major. Entitled *The Big Dipper*, it worked as a highly schematic playground with star-shaped columns at proportional heights for child users. The ensemble's simplicity and schematization call up cement monoliths and playground equipment by Dutch designer Aldo van Eyck in Amsterdam, as well as cement exercises the INPI promoted a few years previously in playground equipment at the Jardín del Arte and the Jardín Pushkin.

SEBASTIÁN

An additional example of urban fixtures related to public sculpture and playground equipment is work by Enrique Carbajal (professionally known as Sebastián). In 1977 he designed a playground for the Quinta Eugenia housing complex in southern Mexico City.[123] The project, overseen by architects Mario Schjetnan and José Pérez Maldonado,[124] features a long, narrow central patio, like a street, that functions as the development's lighting, socialization and ventilation axis. A Matias Goeritz sculpture marks the plaza's central point.

Sebastián's piece is made up of an approximately five-meter-high cube and is derived from one of the artist's previous exercises, involving hexaconic cubes.[125] The structure is formed by truncated cones that face a single point to form a smaller cube at the center of the sculpture, which serves as access to sheet-metal slides formed by the lower sections of two of the cones; finally, there is a climbing bar at the center of the cube. The ensemble sits beneath an umbrella that is also the cube's upper face, supported by a middle-pole that pierces the center of the piece. Originally, the roof was decorated with space-related elements—enamel-painted planets, satellites and stars—another reference to "space" themes and in close dialogue with the rockets at Tlatelolco and Guadalajara.

The play fixture lies within a children's area that also serves as a public plaza, a space endowed with oversized planters and cement benches. Manufactured only once, the fixture is still in place, making it a unique piece that appeals more to urban fixture design than to a sculptural project of purely aesthetic intentions. We contemplate an industrial design exercise that verges on experimentation, yet far removed from Sebastián's characteristic visual idiom. This approximation to urban-fixture industrial design is determined by the material the artist chose, bent pipe and sheet-metal which—along with the piece's dimensions—converts it into an easily reproduced playground fixture that could function as a module in practically any plaza. The piece, in addition to Goeritz's sculpture and the housing complex itself, remain in place. Sebastián's play fixture is remarkably well-preserved and children still use it.

Made entirely of metal, the piece is a complex geometric study that breaks with the traditional slides' shapes, at the same time it crosses over into public sculpture and incorporates a number of different kinds of play fixture into a single module (slide, climbing bars, tubes). Strongly influenced by kineticism, the sculpture/play structure presents the illusion of being a mobile play object, that, however, never really moves.

121 Dattner, Richard, *op. cit.*

122 Louis G. Redstone and Ruth R. Redstone, *Public Art: New Directions*, McGraw-Hill, p. 99.

123 Rodríguez Prampolini, Ida, *Sebastián. Un ensayo sobre arte contemporáneo*, p. 128.

124 Schjetnan, Mario and José Luis Pérez, *Arquitectura, ciudad y naturaleza*, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, Mexico City, 1997, p. 43.

125 Carbajal, Enrique (aka Sebastián). Interview. Solano Rojas, Aldo. 5 February 2018. Mexico City.

It can also be seen as a kind of interactive kiosk; the module's light weight and various access points make for efficient user distribution, meaning numerous children can use it simultaneously. It features an abstract design and does not take any animal, human or transportation-related forms, in addition to eschewing playground equipment's compositional archetypes. Unlike previously observed examples, both Goeritz and Sebastián's pieces are a product of abstraction, experimental studies that combine forms and functions within abstract language.

Housing projects' importance to playground design goes hand in hand with the birth and strengthening of a constellation of institutions in Mexico during the twentieth century, especially after 1950. These institutions often created housing projects as well as rec centers, vacation resorts and members-only parks. Whether they were labor unions, healthcare services or branches of the federal bureaucracy, they brought on new recreational spaces that served as an excuse for playground and general recreational equipment design experimentation.

Beyond the official hype, there were important numbers of private initiatives that reproduced models from public housing developments, including playgrounds. These initiatives also adopted play equipment from other sorts of projects, like shopping centers and clubs, moving forward at the same pace as official institutions.

INSTITUTIONAL PLAYGROUNDS

Infrastructure creation in Mexico in the first half of the twentieth century cannot be separated from strengthening official institutions. More than just creating housing or renovating public parks, the nation's governmental, social/public-assistance, political and labor-union-related institutions set about creating housing, hospitals and recreational spaces to protect their constituencies. Mexico's Social-Security Institute (*Instituto Mexicano del Seguro Social*; acronym in Spanish: IMSS) constructed a number of vacation resorts;[126] various unions created clubs and sporting complexes, public pools, gymnasiums and even playgrounds. These projects, above all those planned on large scales, drove replicable urban fixture design, scalable to assembly-line production and in cheap, resistant and durable materials.

Perhaps the first play-space for children that enjoyed support in the form of superior budgets and infrastructure was the child-focused miniature railroad at Mexico City's Chapultepec Park,[127] initiated in 1958. Its railroad depot was an exercise in modernism and by no means free from political propaganda. Félix Candela was charged with constructing a new station of quite unusual design (as well as train-maintenance sheds), which he resolved using his hallmark concrete umbrellas. The entire design—from stations to the trains themselves, tracks, bridges and signals—conformed to a child-size scale. The train wended through the park, crossing over thoroughfares and through tunnels at the same time it illustrated Mexican railroad operations, and their importance, to children.

The Chapultepec miniature railroad is an example of infrastructure used by the post-revolutionary government as propaganda as well as various institutions' participation in the creation of an incipient theme-park-like attraction. As well, it illustrates architect interest in creating buildings—like train stations—that had generally not been constructed since before the Revolution, as well as constant renovation of that infrastructure, well into twentieth century.

It is not surprising that the Chapultepec miniature railroad's construction coincided with the railway-workers union's largest and most successful strike, that started in 1958 and bled into the following year.[128] This attraction may have served a double-function for the government: one, it offered railroad workers a new project, as a way of calming tempers; and two, it infantilized those workers by practically turning railroads into toys. The disconnect between Candela's modern installations and the nineteenth-century style of the locomotive and its railcars casts the railroad as obsolete, reduces its importance and discredits the labor movement.

The Chapultepec Park miniature railroad intervention speaks to us of that greenspace's importance as well as its starring role in history as an experimentation lab. Immediately following the miniature railroad's inauguration, children's scenic railways began to be replicated all over Mexico. Until the 1970s, train excursions similar to those on the Chapultepec railroad were installed in central parks in Guadalajara, Monterrey, Saltillo and Aguascalientes. Rolling stock and locomotives were manufactured by the Mexican National Railway (*Ferrocarriles Nacionales de México*; acronym in Spanish: FNM) and followed real models, though at scale; they bore various original names and numbers. The miniature railroads were built at city centers to bring modernity and progress—as propaganda understood them—to the general public and above all to children, very in line with previous decades' modernist "evangelizations" in the form of radio broadcasts and specialty publications for minors.

Mexico's miniature railroads have an antecedent in "themed" US amusement parks and

126 A.A.V.V., *Arte y arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, p. 85.

127 Though the miniature railroad is a mechanical ride and not playground equipment *per se*, it will be treated as such due to the installations and fixtures that were built around the ride, the station, signaling equipment, etc, that do form part of urban installations planned at child-sized scales and for children's entertainment.

128 Hernández y Lazo, Begoña, *Demetrio Vallejo Martínez. Un luchador social (1910-1935)*, Editorial Los Reyes and the Fundación Cultural de Trabajadores Pascual y del Arte, Mexico City 2011, p. 142.

while at first they were imported from there, their later manufacture was 100% Mexican, so that these rides' spread appealed to both nationalism and national pride, quite characteristic of Mexico's twentieth-century modernism.

Among paraphernalia surrounding the miniature railroad phenomenon, several odd, promotional objects were placed besides railways, such as Asian elephants decked out for circus work that announced sponsorship by iron manufacturer Aceros Monterrey. The elephants were made of cast metal and displayed on plinths. Though they were advertisements, children used them as climbing fixtures since their scale and depictions made them perfect for young park-goers. Once again—and even in the context of railroading—we see animals as a preferred children's theme.

In line with the railways, we can identify an early use of playground-related assembly-line production starting in 1957, with the opening of so-called *Centros Deportivos Ferrocarrileros* (i.e., "Railroad Workers' Recreation Centers"). These sports and leisure centers were a nationwide project, fomented by the complete nationalization of Mexico's railroads and the rail union's social struggles in defense of workers, improved labor conditions, benefits and salary increases.

The *Centros Deportivos Ferrocarrileros* were an antecedent to the government's subsequent public recreation-center construction programs that featured highly complete sports- and leisure-related infrastructure. Railroad union centers meant creating citizen centers in cities and regions where such infrastructure as well as social-sharing dynamics did not previously exist.

Given the number of recreational centers of this type, long-lasting, uniform fixtures had to be designed to cover all those centers' construction and outfitting. Playground equipment in concrete and metal, such as swings and benches, were assembly-line-produced for nationwide distribution. A surprisingly lofty slide (five meters) was manufactured for distribution in all railroad recreational centers and can still be seen in Xalapa (Veracruz), Monterrey, Aguascalientes, Mexico City and Villahermosa (Tabasco), etc.

Three pillars support the slide: twin staircases and the chute, in tri-pod fashion. However, just two parts—the chute and the stairs, both pieces in cast concrete and subsequently assembled—comprise the fixture. The dual-staircase connects at their summit, at a wide landing that serves to distribute user flows; a pipe bannister protects against falls. The downward chute is wide and prolonged (and perhaps too long at its most horizontal part). The concrete-framed stairs are also made of metal.

Arguably one of the earliest exercises in playground equipment industrial design, these slides were identical in every park where they were installed and thanks to their materials, many remain intact, which speaks to good design for functionality, mass production and durability.

During this period, the railway workers union prevailed in numerous struggles for workers' rights, which led to the construction of new infrastructure implying modernity and the creation of national patrimony.[129] Muralist Francisco Eppens Helguera collaborated closely in the construction and design of housing for the union's workers, as did architects Pascual Broid and Carlos Ortega, an indication that one of them may have designed the slide.

Recreational centers in Mexico City and the rest of the nation used the same outdoor fixtures and playground equipment that had been part of 1960s-era garden and park renovations as well as housing complex construction. Complexes featuring custom-designed fixtures are rare; the most common fixtures were always concrete animals the INPI had originally designed as well as the Mexico City municipal government's seating and benches.

GERMÁN CUETO

Another important example of public-fixture design from the highest institutional precincts comes from a 1977 text by Gabriel Fernández Ledesma (1900-1983), who writes of his friend and colleague Germán Cueto's sculptural production. Among other observations, he mentions a corpus of large-scale artworks for public spaces, as well as the sculpture entitled *El tragabolas* ("the ball-eater").[130] Fernández Ledesma defines it

129 *Idem.*

130 *Idem.*

as "truly functional" sculpture "placed in the child-care center in a social-security administration building."[131] The sculpture portrays a human figure in sculpted concrete with a chest-level hole into which balls are aimed; if they enter, they drop via either leg, scoring points for a given player."[132]

El tragabolas was removed by "superior order" and its subsequent end is unknown.[133] That said, a photograph from a 1966 annotated catalogue of Mexican sculpture exists; it notes a sculpture it calls *El beisbolista*.[134] Another publication dates its creation at just before the start of 1964, yet this is clearly the fixture Fernández Ledesma describes.[135] The title *El beisbolista* (*i.e.*, "the baseball player") references previous exercises Cueto undertook in small-format cast bronze. Though Fernández Ledesma refers to it as *El tragabolas*, it is likely the same artwork.

We see it was a play fixture for very young children; its scale is in line with users' short stature and both the sculpture/fixture and the wall behind it evince harmonious proportions. *El tragabolas* is closer to a recreational/sporting fixture since it is a "attraction" that relies on scoring, and skills-development—*i.e.*, play-related competence—and not on vertigo.[136]

El tragabolas is a sculpture that performs a specific function at the same time its form implies a unique and determined style of interaction. Without the act of throwing the ball into the hole, the piece becomes mere sculpture and loses its playful, interactive quality, shifting to the level of ornamentation. Cueto's piece is perhaps one of the most original play installations we have reviewed so far, since it connects sculpture-making with play and public-space integration, in this case at a plaza designed for children.

LANCE WYMAN

Political propaganda—wittingly or not—became part of the playground equipment design process. Clear examples arose within the framework of 1968's XIXth Olympiad in Mexico City. As part of the Olympic program and in parallel with the *Ruta de la Amistad* sculpture series, the city filled with all manner of temporary urban fixtures that helped visitors find competition venues, oriented tourists and reaffirmed Mexico's sporting and overall festive atmosphere.

Such is the case with three-dimensional "Mexico 68" logo reproductions,[137] in concentric letters principally designed by Lance Wyman.[138] These sculptures were installed outside sports venues, at key points throughout the city and at tourist sites. They were also put up in the Olympic Village, a complex that was to become a housing development after the games. Not surprisingly, children quickly adopted the logo's letters as play equipment, as did some adults as can be seen in images from the Olympiad's inauguration, in which a large-scale module was put up at Olímpico Universitario stadium.

131 Specifically, Carlos Obregón Santacilia's modern tower, planned in 1940 for siting on Mexico City's Paseo de la Reforma boulevard. Jiménez, Víctor, *Carlos Obregón Santacilia. Pionero de la arquitectura mexicana*, p. 165.

132 Fauchereau, Serge, *op cit*, p. 159.

133 González Freijo, Manuel, *Germán Cueto, hierros y sombras*, p. 18.

134 Bowling, Henry E., *Cement and Artificial Stone Sculpture of Mexico*, p. 33.

135 See Luna Arroyo, Antonio, *Panorama de la escultura mexicana contemporánea*, p. 120.

136 Roger Caillois classifies play-competence within the category of *agon*, dynamics that seek to overcome the other in order to improve all participants' abilities. Results and scoring are counted; there is a series of norms and rules that lend order. These sorts of games foster competition among one or more contestants to demonstrate superior ability. One of the game's interesting aspects is that is calls for *agon* but is aimed at audiences—specifically, very young children—that may have yet to take an interest in competition. As much is confirmed when Fernández Ledesma mentions that balls' possible exits from the depicted baseball player's legs constitute goals leading to winning and losing scores. Caillois, Roger, *Man, Play and Games*, p. 19.

137 Lance Wyman (b. 1937), one of the twentieth century's most influential graphic designers, created the logo and the XIXth Olympiad's general image, in a collaborative exercise that included architects Pedro Ramírez Vázquez and Eduardo Terrazas. He also designed signage for the Mexico City subway system, the Hotel Camino Real logo and numerous other symbols of Mexican graphic and institutional design. King, Linda, *Lance Wyman*.

138 Since the design was conceived of in a collaborative atmosphere, there is controversy surrounding the "Mexico 68" logo's definitive authorship. Though it has been almost unanimously attributed to Wyman, Ramírez Vázquez and Terrazas's participation in the "Mexico 68" design is fundamental as well. Debroise, Olivier, *Age of Discrepancies*, pp. 38-41.

In addition to the appeal of its optical and rhythmic play, portraying the "Mexico 68" design in three dimensions became a perfect "play-artifact" for children, since the Olympic rings, alternating with the circles contained in "6" and "8," functioned as fun tunnels with built-in stairs. Given their scale, the remaining letters were apt for climbing and also worked as a screen through which the opposite side could be seen, something children incorporated into their play. The objects' appealing colors assured they would not go unnoticed.

These temporary fixtures turned out to be a resounding success; almost every photographic registry features a child who interacts in one way or another with the three-dimensional logo. Naturally this documentation was used as political propaganda since it reaffirmed the importance of including children in public space, this synonymous with wholesome, integrating and progressive government policies that universalized education, sports and culture. Children were considered an additional social class and fulfilling their basic nutrition, education and recreational needs was a principal concern.

The shift from graphic design to three-dimensionality is present throughout Lance Wyman's work and this was not the only time one of his pieces would be used as playground equipment or a play fixture. An example of the phenomenon is the grasshopper in front of the Hotel Presidente Chapultepec, constructed in 1975 on Campos Elíseos Street in Mexico City's Polanco district.

Chapulín (*i.e.*, "locust," "grasshopper") is a word that comes from Nahuatl, the Aztecs' language. The Hotel Presidente Chapultepec takes its name from the eponymous park; *Chapultepec* literally means "hill of the grasshoppers." For that reason, Wyman designed a grasshopper as the logo for a hotel that went on to be a haunt for powerful politicians. The artist makes a joke of the connection between grasshoppers flitting hither and yon and politicians' frequent hops between positions and parties.[139]

This monolithic, cast-concrete grasshopper is a sculptural iteration of the logo designed for the hotel; the massive artwork was installed at the hostelry's main entrance and marked access to the building, but became a lounging zone as well as a children's play area, a clear example of child-user appropriation as well as the need for playground equipment in spaces designed almost exclusively for through-traffic and adults. It also represented complete success in terms of brand awareness via public space; so much so that although the hotel has changed names, the grasshopper remains firmly in place.

Wyman stayed very close to the Mexico arts scene in the 1960s and 70s. In fact, one of his works was inspired by a Goeritz sculpture; Wyman's logo design for De Todo stores is a wink to Goeritz's *El eco del oro*.[140] This model also migrated to three dimensions and it is likely it was used as playground equipment since it stood just outside the store, practically in public space, like the three-dimensional "Mexico 68" logos and the Polanco grasshopper.

By 1966, Lance Wyman had already planned a playground as part of a design proposal on behalf of Creative Parks & Playgrounds, in Boston. The idea of three-dimensionality with obviously playful intentions is deliberately evident in its play fixtures, a succession of flattened volumes in animal form, with the initials of each animal spelled out in brilliant color.

Another example of playgrounds contemporaneous with those of the INPI—but situated in commercial settings—is that at the Centro Satélite shopping center, in Mexico City suburb Ciudad Satélite. More removed from the institutional, the playground depended on management upkeep from the mall Juan Sordo Madaleno designed and completed from 1968 to 1971.

As part of Ciudad Satélite's master plan in Naucalpan, Mexico State (on the outskirts of Mexico City) architect Mario Pani incorporated promenades and tree-lined medians, urban sculpture and a shopping center into the urbanization project, designed to assure the suburb's self-sufficiency, an idea in line with US models for major cities' peripheral districts.[141]

Centro Satélite included a playground at one of its principal entrances, an open-air plaza equipped with merry-go-rounds, slides and an odd, small-scale Ferris wheel children could spin themselves. Notwithstanding the tradition of department stores featuring playgrounds, the novelty of Sordo Madaleno's project is that the playground was outdoors,

139 Author's interview with Lance Wyman, Mexico City, 20 January 2011.

140 Author's interview with Lance Wyman, Mexico City, 20 January 2011.

141 Herzog, Lawrence, *Global Suburbs*, p. 136.

at one of the mall's entrances, like a public park yet adjacent to the parking lot and not inside the shopping area.

Centro Satélite playground equipment was exceedingly small in format; both swings and slides and the Ferris wheel sit quite close to the ground. Apart from fixtures for children, the area also included cement planters holding trees that surrounded the zone.

PEDRO RAMÍREZ VÁZQUEZ

Playground design projects also complemented urban-fixture programs of a more institutional bent.

Pedro Ramírez Vázquez was one of twentieth-century Mexico's most important architects and designed major public works like the canopy at the National Museum of Anthropology, the Estadio Azteca and the new Basilica of the Virgin of Guadalupe; he was also director of the cultural Olympiad, in 1968, and was a promoter of visual integration throughout his career. Ramírez Vázquez's trajectory was exceptional. In addition to his enormous architectural output, he also worked in industrial, textile and furniture design, advertising and publicity, jewelry, fashion, graphic design and the visual arts[142]

In Izcalli—a north-Mexico-City suburb then governed by the PRI political party—Ramírez Vázquez was assigned the task of designing public installations as well as playgrounds, contributing to the area's overall rehabilitation in 1972 and 1973.[143] Among other items, he designed cut-metal benches that harkened to Mexico's traditional cut-paper garlands known as *papel picado*—taking popular design and adapting it to contemporary requirements, similar to the Mexico 68 exercise—as well as a series of slides and other concrete play equipment that, seen head-on, spelled out *Izcalli* at colossal size, a gateway to the community.

The Izcalli letters form a design that skews to advertising and propaganda, more than visual experimentation and innovation; we can imagine it was somewhat hampered by its propagandistic discourse. Further, we can say this attempt to use playground equipment to create symbols inside a community or as geographic landmarks was not successful. The play fixtures did not become an area icon after they were constructed nor at any subsequent time. Today the park evinces an abandoned air, cut off from surrounding streets. Though the equipment, benches and lampposts are still in place, they did not enjoy the same success we have seen in other examples.

Regardless of the social-surroundings' reaction to the Izcalli fixtures, we can nonetheless glimpse the architect's free visual exercise, something that, as we have seen, was common within the era's ambiguous playground-equipment-design realm. This propaganda project is more a public sculpture that any true playground equipment study; some of the letters are mere staircases and some have no specific function.

Ramírez Vázquez was an exemplary government architect. A year before undertaking the installations at Izcalli, he had planned a piñata-shaped fountain, a monumental sculpture of a dove of peace and a portfolio of playground equipment for remodeling and reorganization projects in urbanized areas of Toluca, Mexico State. Playgrounds consisted of a merry-go-round with carrousel horses and a three-swing set. The project is noteworthy for its painstaking study of plans, the attention paid to mechanisms and the development of pieces for the equipment's optimal functioning.

Another project in which the architect took up urban fixtures was a series of playground models in the form of traditional Mexican toys he created for a 1982 virtual remodeling of Paseo Tollocan, in Toluca (Mexican State), in collaboration with architect Manuel Rosen Morrison.[144] The project was never carried out but plans and sketches are still among the architect's papers.

The idea of traditional toys transformed into urban installations might sound somewhat literal. However, these models did propose implementing new materials and forms for the-

142 León, Luis (coord), *Pedro Ramírez Vázquez*.

143 León, Luis, *op cit*, p. 139.

144 Manuel Rosen Morrison was an important Mexican architect of Jewish ancestry. He collaborated on numerous projects with Ramírez Vázquez and other architects from Mexico's modernist period. He was responsible for the Francisco Márquez pool, for the Mexico City Olympics; the National University's Olympic pool and their respective diving boards (sports installations). Rosen Morrison, Manuel, *Architecture*, p. 14.

se fixtures' construction, *e.g.*, expansive acrylic and fiberglass surfaces as well as metallic parts and components made of cement.

In 1960, and in collaboration with Rafael Mijares, the architect designed INPI central offices that contemplated an ample patio with playground equipment, alongside murals by Arnold Belkin. These murals were censored for "failing to portray the reality of Mexican childhood,"[145] *i.e.*, they presented a more realist, less sanguine vision than the president and first lady might have preferred.

The equipment in the INPI patio is quite different from what the same institute built in public parks and gardens. Quite probably designed by Ramírez Vázquez and Mijares, they are schematic installations made of bent pipe and sheet metal, notable for their slides' geometric handrails. This playground might well be considered second-rate and the equipment's design-sophistication and -depth does not take on the same importance as that of Ramírez Vázquez's previously examined examples, above all those that focused on propaganda.

Whether deliberately or by accident, public and private institutions, government agencies, hotels and businesses took up playground design. In some cases private space fused with the public, as at shopping malls that became forums that replaced public plazas in the second half of the twentieth century. These appeared to be one part more of the city, but in fact were private property, with every implied limit on liberties and rights.[146]

Public-institution-administered children's areas included a propaganda-based social character. They formed part of the infrastructure connected to popular programs and causes: symbols of public-space renovation and recuperation, labor-union and social triumphs and (as is clearest in the case of the INPI) evidence of the State's moral values.

Elsewhere, private institutions—in addition to maintaining a lower profile in terms of children's area volume and extent—took full advantage of their playgrounds for promotional purposes. There can be no better example than Lance Wyman's grasshopper, where a logo became a play fixture, since in general play areas were just one modern amenity more that first-class shopping centers could offer—and not an "entrance sign" that happened to be a business's principal logo.

In general we can say that—with the exception of some very special cases—playground creation in Mexico was all but completely dominated by official, professional or labor-union-related institutions. For the most ambitious projects, it was federal institutes or major unions that could cover the majority of the country; to a lesser degree regional recreation centers were created at which more local designs, less often replicated, were assayed. That said, the latter were no less relevant to the history of playground design in Mexico.

145 Goldman, Shifra M., *Pintura mexicana contemporánea en tiempos de cambio*, p. 133.

146 Klein, Naomi, *No logo*, p. 243.

MEXICO'S LATE-TWENTIETH-CENTURY PLAYGROUND EQUIPMENT

Toward the end of the twentieth century, renovation and creation projects for both public space and public housing developments suffered serious declines. Ongoing economic crises and the rise of neoliberalism in Mexico during the Carlos Salinas de Gortari presidential administration began to dismantle national and social-assistance institutions and as a consequence, gave rise to deceleration in almost every industry, construction included.[147] Nevertheless, efforts to create and renovate street-level infrastructure and playgrounds carried on, though to lesser degree and effect. Ambitious, nationwide infrastructure-creation programs became a thing of the past.

One such significant renovation project was 1984's Parque de Las Ninfas, in Puebla.[148] This park occupied a full city block in one of the city's older neighborhoods. Within the development, schematic and simple, a children's area was constructed that took up a very small portion of the park's total surface area.

The playground features concrete play equipment, in nearly-separate blocks that form highly schematic means of transportation: a diminutive train, two kid-sized trucks and an airplane, as well as a pentagonal pyramid that also could be a spaceship. The equipment's pronounced schematization and its geometric-concrete-block solution recall Pedro Miret's proposals at the Unidad Independencia. In this instance, the play fixtures are half-buried, with no need for the concrete platforms and plinths we see in numerous other examples. This level of formal abstraction and synthesis stands in contrast to the rest of the park, adorned with bronze nymph figures in the academic style.

This almost-experimental level of abstraction can be contrasted to another example of a renovation carried out just two years later, in 1986, in Mexico City's Jardín Ramón López Velarde in the Roma Sur quarter. This immense parcel had previously been part of the Multifamiliar Juárez development, a 1950 Mario Pani design with murals by Carlos Mérida. The complex was almost entirely razed following Mexico City's devastating September 1985 earthquakes.[149]

It was later decided to construct a public park on the expansive site. The housing project's original trees were saved; pathways, a man-made lake and a variety of playground equipment were installed throughout the park. These fixtures, like those in Puebla, evince a powerful abstract idiom that relies on neither animals nor vehicles. Rather, they are a set of geometric volumes and voids, concrete pavilions that afford several types of interaction and that in a certain sense function as urban sculpture.

These fixtures' solidity and dimensions suggest an intention to take on the greatest possible amount of space in an immense, formerly empty area, in an aesthetic exercise that once again situates itself in a no-man's-land between sculpture and playground design. Each of the play pavilions sits on a concrete base that lifts them by approximately one meter. The play fixtures are distributed at irregular plazas for which highly schematic benches, also of concrete, were designed. Plazas' and fixtures' layout at different levels with respect to raised planters calls to mind the Jardín de Arte in Colonia San Rafael.

The author of the remodel is unknown, despite the fact its design is a notable

147 Ramírez, José Agustín, *Tragicomedia mexicana 3*.

148 Torres Salmerón, Raúl, "Ambulantes, viejo problema de difícil solución, fuereño tendrá que renunciar," *Periódico Sierra Norte de Puebla*, 11 March 2015.

149 Soto Soria, Alfonso, *Carlos Mérida*, p. 5.

testament to reconstructing a city after earthquakes, as well as late-twentieth-century playground design, perhaps among the last such exercises in Mexico.

The dissemination of playground use and necessity is evident throughout Mexico based on do-it-yourself examples. Regional artisans and builders design playground equipment for their plazas and gardens, responding to local children's needs, in contrast to massive productions from the nation's center. One clear example is the tiny playground in the main plaza at Quecholac (Puebla State), from some time in the 1980s. Right at the center of the town square, there are two semi-buried play fixtures, a shark and a turtle. Though they do not take up much space, and they probably represent a self-fashioned exercise (rather than formal experimentation) , these examples point to just how popular playgrounds and cement playground equipment were in Mexico.

Starting in the 1990s, Mexico's parks and public gardens began to fill up with pre-designed playground equipment, made in the United States or China from plastic and metal, that has homogenized their public image. These new modules often displace play fixtures designed specifically for sites; in numerous other cases they overshadow or ignore the presence of older equipment. The new equipment is not only cheap, but also more superficially attractive, leading to better publicity- and elections-related outcomes.

Parque España, in Mexico City's Condesa neighborhood, is an obvious example. The INPI program concrete animals once in place have been relocated to serve as decorations at the entrance to a new area with plastic equipment; they have been stripped of all meaning and importance.

This generic equipment's success has in some cases led to destroying numerous historic specimens. For example, government authorities removed perfectly functional concrete INPI animals in a park in Irapuato (Guanajuato State) to install new fixtures. The animals were ripped from their site and hauled to a city storage facility; a number of pieces were lost en route due to faulty transportation conditions.[150]

In most cases, the new equipment—in addition to having no relationship to its historical surroundings and social dynamics—in fact does violence to the urban landscape by homogenizing the city's visual aspect. It ends up being identical, in almost any playground in Mexico, as it does away with erstwhile equipment and urban fixtures that were endowed with both historic and artistic value.

It should be noted the new, pre-designed playground equipment comes from other parts of the world (most often China) and bears no relation to Mexican industrial design. This prevents cultivating new exercises in playground equipment design. To a certain extent, it also impedes child-users' creative and motor development.

New playgrounds lack the potential contained in the examples that have been studied above, like the rocket at Tlatelolco, Medina Ramos's animals, the slide at railroad-worker installations, the *Tragabolas*, etc. In addition to their ability to connect child users to their local surroundings, the earlier play fixtures are part of Mexico's art- and industrial design-histories, tangible testimonies to different architectural currents' course through the nation.

150 Zavala, José Carlos, "Sufren percance juegos infantiles en su traslado," *Periódico Correo*, Irapuato, Guanajuato. 24 December 2014.

FINAL CONSIDERATIONS

Despite the fact millions of children live in cities all over the world, their existence is hard to detect because public space is designed on an adult scale. Sidewalks, traffic lights, stairs, fountains, trash cans, benches, drinking fountains, fencing and mailboxes were created almost exclusively to serve adults. Though children do not enjoy full citizenship, their status as minors is transitory; when today's children grow up, others will take their place. Sadly, most cities and their leaders have historically ignored this significant part of the population's needs.

Playground construction toward the end of the nineteenth century sought to claim a part of public space for children. Nevertheless, this continues to be a miniscule portion, especially as twentieth-century city-dwellers surrendered their cities to automobiles that are a hazard to children and adults alike. It is therefore in play areas where we discover the sole material evidence of children's existence as recognized by city governments and officials.

Playground fixtures—useful and valuable, especially when well conceived and constructed—are a tiny sliver of public space where children can develop freely. Outside these limited, marginal zones, the city continues to be hostile and dangerous terrain.

A great deal of playground installations' historical relevance lies herein. It is through these objects we can identify just how important childhood has been to governments, in given eras, and even more so when architects and artists got involved in their creation, moved by modernist optimism and the idea of building a better society that began with children.

In Mexico we can trace official institutions' first reevaluations of childhood from the earliest days of the twentieth century. Intriguingly, these ideas were only realized in the second half of the century, in approximate compliance to official post-revolutionary discourse. The notion of children as a social class to be cultivated and cared for, thus destined to be better citizens as adults, took nearly four decades to evolve and materialize in public space. These projects nonetheless ended up getting lost in a sea of faulty urbanization as well as institutional and educational abandonment.

That said, one of the characteristics of Mexican playground fixtures that distinguish them from those in other parts of the world was colossal ambition for a standardized nation as evinced by its institutions. Thanks to immense production volumes, playground equipment appeared throughout a great deal of Mexico through the INPI, IMSS, the railroad workers' union as well as other organizations supporting a variety of standardized playgrounds, especially designed for children and meant to endure. It could be said that there was a trans-institutional program that fomented children's play, alongside athletic activity and health. A national project including design and play as part of a wider model.

Not all play fixtures were widely reproduced, but the vast majority were the product of aesthetic integration. Thus we can conclude there was a significant exercise in urban sculpture that was deposited in playground fixtures—and there were attempts at aesthetic integration at playgrounds. The time has come to look back at children's urban fixtures through an art-historical lens as yet another testimony to the modernist movement as an integrator of Mexico's artistic expression and as a part of the nation's corpus of urban sculpture.

Modernist playground equipment is also the historical outcome of official policies aimed at childhood development, though often long after their instance of ideological application. Despite the fact Mexico's Ministry of Public Education published *Chapulín* starting in the 1940s, alongside other story collections and various projects involving children as writers and illustrators, it was not until the 1970s that INPI began mass playground equipment production. We can affirm that the ideological fervor in the decades closest to the Mexican Revolution took its time to permeate organizations—with these strengthening as the century progressed—alongside projects and private enterprises that included the principles that official circles disseminated in their housing projects, shopping centers, stores and parks.

Mexico's twentieth-century playgrounds were able to establish a national school of playground equipment, later frustrated with the 1980s rise of neoliberalism. That original school—though subject to congruent language and motivated by local needs—also maintained a vigorous dialogue with international tendencies as well as artists, designers and architects from other parts of the world who had taken up play-fixture design with knowledge of pedagogical theory and how to reach children.

This dialogue was not exclusive to Mexico; it was a phenomenon practically observed throughout the Americas; examples include Rio de Janeiro gardens by Roberto Burle Marx (who sometimes experimented with playgrounds); the huge concrete play fixture group Waldemar Cordeiro designed in 1963 for São Paulo's Club Esperia Marginal; Lina Bo Bardi's planned equipment for the plaza in front of the same city's art museum. Mention must be made of Nelson Leirner and his ephemeral, geometric fixtures, as well as those Maria Helena Chartuni designed; both Brazilian creators were active in the 1960s.

Similarly, play equipment Aldo van Eyck designed to optimize public housing space as part of 1968's Experimental Housing Project (*Proyecto Experimental de Vivienda*; acronym in Spanish: PREVI), in Lima; or stylized climbing animals from 1955 by Chile's Álvaro Covacevich, part of an urbanism experiment featuring a long, wide "street park" in a densely populated Santiago quarter. Uruguay-born Gonzalo Fonseca also experimented openly with playground design both at home and in the United States. In Cuba, architect Octavio Buigas took up the spirit of the times, in 1960, with his playground design for Havana's Parque José Martí, next to its signature concrete shells that cover bleachers surrounding baseball diamonds.

Seemingly anonymous, playgrounds in Mexico and Latin America were a part of architectural and artistic projects rooted in research and consideration of their child users, as well as modernism's irrepressible optimism for the design of better society.

WORKS CITED

A.A.V.V., *Arte y Arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, Artes de México/IMSS, Mexico City, 2006.

A.A.V.V., *El retorno de la serpiente y la invención de la arquitectura emocional*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía; Fomento Cultural Banamex A.C.; Fundación Amparo, España, Madrid, 2014.

Adrià, Miquel, *Mario Pani. La construcción de la modernidad*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Mexico City., 2005.

---, *Teodoro González de León. Obra completa*, Arquine/RM, Mexico City, 2004.

Allen of Hurtwood, *Memoirs of an Uneducated Lady*, Thames & Hudson, London, 1975.

Altshusler, Bruce, *Isamu Noguchi, su vida y obra*, in Isamu Noguchi, Fundación Juan March, Madrid, 1994.

Azcoitia, Francisco X., *Reseña de la ciudad de Xalapa*, Talleres Gráficos del Gobierno de Veracruz, Xalapa, 1943.

Ballinas, Rubén, *La Magdalena Contreras*, https://rubenballinas.wordpress.com/la-magdalena-contreras-introduccion/ , 2008.

Barrett, Oliver O'Conner, *Sculpture Continuum: A Playground Group*, Whitney Museum of American Art, New York, 1962.

Becerra, Gabriela (coord.), *Estridentismo. Memoria y valoración*, SEP 80, Mexico City, 1983.

Beezley, William H., *Judas at the Jockey Club and Other Episodes of Porfirian Mexico*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1987.

Boesiger, Willy, *Le Corbusier*, Praeger, New York, 1972.

Bowling , Henry E., *Cement and Artificial Stone Sculpture of Mexico*, Denton, Texas. UNT Digital Library, 1966.

Burian, Edward R., *Modernity and the Architecture in Mexico*, University of Texas Press, Austin, 2010.

Butler, George D. *Pioneers in Public Recreation*. Burgess Publishing Company, Minneapolis, 1965. p. 57.

Cahan, Richard and Michael Williams, *Edgar Miller and the Hand Made Home: Chicago's Forgotten Renaissance Man*, CityFiles Press, Chicago, 2009.

Caillois, Roger, *Le jeux et les hommes*, English-language translation Meyer Barash, University of Illinois Press, Chicago, 2000.

Caplow, Deborah, Leopoldo Méndez: *Revolutionary Art and the Mexican Print*, University of Texas Press, Austin, 2007.

Colmenares Vargas, Octavio, *México ciudad majestuosa*, Excélsior, Mexico City, 1961

Dattner, Richard, *Design for Play*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1974.

Debroise, Olivier, *Age of Discrepancies*, UNAM, Mexico City, 2006

---, *Angelina Beloff. Ilustradora y grabadora*, Museo Estudio Diego Rivera, Mexico City, 1989.

Díaz García, Salvador, *Franz Horst G. Hartung*, Jalisco State Government, Guadalajara, 2006.

Dorfles, Gillo, Loriga Mariella, Battisti, Emilio, *Il Giochi per Bambini di Enzo Mari*, Scheiwiller, Milan, 1960.

Fauchereau, Serge, *Germán Cueto*, UNAM, Mexico City, 1985.

Fell, Claude, *José Vasconcelos. Los años del águila (1920-1925). Educación, Cultura e Iberoamericanismo en el México postrevolucionario*, UNAM, Mexico City, 1989.

Fierro Gossman, Rafael, *La gran corriente ornamental del siglo XX. Una revisión de la arquitectura neocolonial en la Ciudad de México*, Universidad Iberoamericana, Mexico City, 1998.

Florescano, Enrique, *El juguete mexicano*, Alfaguara, Mexico City, 2006.

Frost, Joe L. *A History of Children's Play and Play Environments*. Routledge, New York, 2000.

Gill, Tim. *No Fear: Growing Up in a Risk-Averse Society*, Calouste Gulbenkian Foundation, London, 2007.

Goldman, Shifra M., *Pintura mexicana contemporánea en tiempos de cambio*, Instituto Politécnico Nacional, Mexico City, 1989.

Gutman, Marta and Ning de Conick-Smith, Ed., *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*, Rutgers University Press, New Jersey, 2008.

Herzog, Lawrence, *Global Suburbs. Urban Sprawl from the Rio Grande to Rio de Janeiro*, Routledge, London, 2014.

Hobsbawm, Eric, *La era del imperio 1875-1914*, Crítica, Barcelona, 2001.
Jackson Albarrán, Elena, *Children of the Revolution: Constructing the Mexican Citizen, 1920-1940*, The University of Arizona Press/ProQuest, Phoenix, 2008.
---, Elena, *Seen and Heard in Mexico: Children and Revolutionary Cultural Nationalism*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2014.
Jiménez, Víctor, *Carlos Obregón Santacilia, Pionero de la Arquitectura Mexicana*, INBA, Mexico City, 2001
Kassner, Lily, *Mathias Goeritz: 1915-1990*, INBA, Mexico City, 1998.
King, Linda, *Lance Wyman*, RM/MUAC, Mexico City, 2014.
Klein, Naomi, *No logo*, Paidós, Madrid, 2006
Kozlovsky, Roy, *The Junk Playground: Creative Destruction as Antidote to Delinquency*, Threat and Youth Conference, Teachers College, 1 April 2006.
Larrosa, Manuel, *Mario Pani. Arquitecto de su época*, UNAM, Mexico City, 1985.
Leland, Arthur and Lorna Higbee Leland, *Playground Technique and Playcraft,* Doubleday, New York, 1913.
León, Luis, *Pedro Ramírez Vázquez. Inédito y funcional*, Museo de Arte Moderno, Mexico City, 2014.
List Arzubide, Germán, *Troka, el poderoso. Cuentos infantiles*, El Nacional, Mexico City, 1939.
Luna Arroyo, Antonio, *Panorama de la escultura mexicana contemporánea. Estudio precedido de un ensayo histórico-estético sobre la escultura prehispánica, colonial y del México independiente*, Instituto Nacional de Bellas Artes, Mexico City, 1964.
Martínez Gutiérrez, Patricia, *El Palacio de Hierro. Arranque de la modernidad arquitectónica en la Ciudad de México*, UNAM/Facultad de Arquitectura, Mexico City, 2005.
Monsiváis, Carlos, *La cultura mexicana en el siglo XX*, Colegio de México, Mexico City, 2010.
Noelle, Louise, *Los murales de Carlos Mérida. Relación de un desastre*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, Mexico City, 2013.
---, *Luis Barragán. Búsqueda y creatividad*, UNAM, Mexico City, 1996.
O'Shea, Kaitlin, *How We Came to Play. The History of Playgrounds*, in http://blog.preservationnation.org/2013/08/15/how-we-came-to-play-the-history-of-playgrounds/#.VHRmLEvlfII
Perucho, Javier, "Pedro F. Miret. Una cronología," *La Jornada Semanal no. 463, La Jornada*, Mexico City, 18 January 2004.
Platt, Anthony M, *The Child Savers*, University of Chicago Press, Chicago. Second Edition 1977.
Prakash, Vikramaditya, *Chandigar's Le Corbusier: The Struggle for Modernity in Postcolonial India*. Seattle: University of Washington Press, 2002.
Rábago, Jesús, *Alejandro Zohn*. "Arquitectura, ingeniería, planeación," in *Monografías de arquitectos del siglo XX*, ITESO, Mexico City, 2011.
Ramírez, José Agustín, *La contracultura en México. La historia y significado de los rebeldes sin causa*, Debolsillo, Mexico City, 2013.
---, *Tragicomedia mexicana 1. La vida en México de 1940 a 1970*, Planeta, Mexico City, 1998.
---, *Tragicomedia mexicana 3. La vida en México de 1982 a 1994*, Planeta, Mexico City, 1998.
Rodríguez Prampolini, Ida, *Sebastián. Un ensayo sobre arte contemporáneo*, Laboratorio de Experimentación en Arte Urbano, UNAM, Mexico City, 1981.
Rosen Morrison, Manuel, *Architecture*, BPR Publishers, London, 2008.
Sbriglio, Jacques, ed. *Le Corbusier: L'unité d'habitation de Marseille/ The Unité D'Habitation in Marseille*, Springer Science & Business Media, Paris, 2004.
Schjetnan, Mario y José Luis Pérez, *Arquitectura, ciudad y naturaleza*, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, Mexico City, 1997.
Scott, Peter, "A History of the Wicksteed Park Railway," in *Minor Railway Histories*, Peter Scott Ed., Reading, UK, 2005.
Segarra Lagunes, Silvia, *Mobiliario urbano. Historia y proyectos*, Universidad de Granada, Granada, 2012.
Silva Herzog, Jesús, *Una vida en la vida de México*, Siglo XXI/Colegio Nacional, Mexico City, 1993.
Soto Soria, Alfonso, *Carlos Mérida. Su obra en el Multifamiliar Juárez: nacimiento, muerte y resurrección*, ISSSTE, Mexico City, 1988.

Solano Rojas, Aldo, “Un logotipo olvidado: De Todo” in https://decoracionespontanea.wordpress.com/2014/06/26/un-logotipo-olvidado-de-todo/

Strauven, Francis, *Aldo van Eyck: The Shape of Relativity*, Architectura & Natura Press, Amsterdam, 1998.

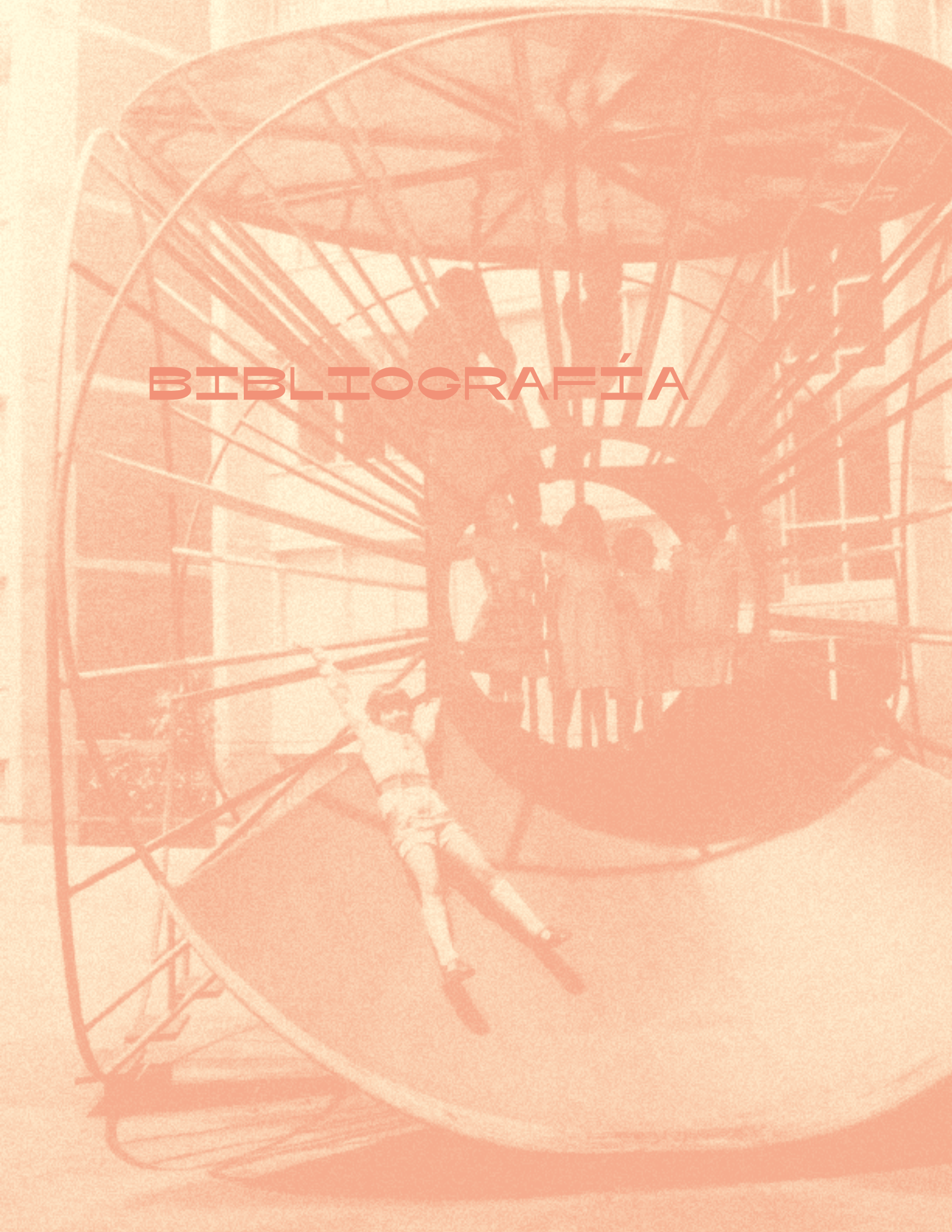
Tavares López, Edgar, *La colonia Roma*, Clío, Mexico City, 1996.

Velásquez García, Erik (coord.), *Nueva historia general de México*, COLMEX, Mexico City, 2011.

Villalobos, Gloria and Rafael Fierro Gossman, *Yo, Polanco*, GDF, Mexico City, 1999.

Zohn, Laura, *La nostalgia amotinada. Diez arquitectos opinan sobre identidad y conservación*, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara, 1996.

BIBLIOGRAFÍA



Adrià, Miquel, *Mario Pani. La construcción de la modernidad*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, D.F., 2005.
---, *Teodoro González de León. Obra completa,* Arquine/RM, México, D.F., 2004.
Allen of Hurtwood, Marjory, *Memoirs of an Uneducated Lady*, Thames & Hudson, Londres, 1975.
Altshuler, Bruce, "Isamu Noguchi, su vida y obra", en *Isamu Noguchi*, Fundación Juan March, Madrid, 1994.
Azcoitia, Francisco X., *Reseña de la ciudad de Xalapa*, Talleres Gráficos del Gobierno de Veracruz, Xalapa, 1943.
Ballinas, Rubén, *La Magdalena Contreras* (2008), https://rubenballinas.wordpress.com/la-magdalena-contreras-introduccion/.
Barrett, Oliver O'Conner, *Sculpture Continuum: A Playground Group*, Whitney Museum of American Art, Nueva York, 1962.
Becerra, Gabriela (coord.), *Estridentismo. Memoria y valoración*, SEP 80, México, D.F., 1983.
Beezley, William H., *Judas at the Jockey Club and Other Episodes of Porfirian Mexico*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1987.
Biondo, Brenda, *Once Upon a Playground, A Celebration of Classic American Playgrounds, 1920-1975*, ForeEdge/University of New England Press, Lebanon, 2014.
Boesiger, Willy, *Le Corbusier*, Praeger, Nueva York, 1972.
Bowling, Henry E., *Cement and Artificial Stone Sculpture of Mexico*, Denton, Texas, UNT, 1966.
Burkhalter, Gabriela, *The Playground Project*, Kunsthaller Zürich/JRP, Ringier, Zúrich, 2016
Burian, Edward R., *Modernity and the Architecture in Mexico,* University of Texas Press, Austin, 2010.
Butler, George D, *Pioneers in Public Recreation*. Burgess Publishing Company, Minneapolis, 1965.
Cahan, Richard y Michael Williams, *Edgar Miller and the Hand Made Home: Chicago's Forgotten Renaissance Man*, CityFiles Press, Chicago, 2009.
Caillois, Roger, *Le jeux et les hommes*, Trad. Meyer Barash, University of Illinois Press, Chicago, 2000.

Caplow, Deborah, *Leopoldo Méndez: Revolutionary Art and the Mexican Print*, University of Texas Press, Austin, 2007.
Colmenares Vargas, Octavio, *México ciudad majestuosa*, Excélsior, México, D.F., 1961.
Dattner, Richard, *Design For Play*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1974.
Cordera, Rolando y Alicia Ziccardi (coords.), *Las políticas sociales de México al fin del milenio, descentralización, diseño y gestión*, Instituto de Investigaciones Sociales/Coordinación de Humanidades de la Facultad de Economía, UNAM, México, D.F., 2000.
De Anda, Enrique, *La arquitectura de la revolución: corrientes y estilos en la década de los veinte,* Instituto de Investigaciones Estéticas/UNAM, México, D.F., 2008.
---, *Historia de la arquitectura mexicana*, Gustavo Gilli, Barcelona, 2008.
De la Torre, Mario, *Homenaje nacional a Carlos Mérida. Americanismo y abstracción (1891-1984)*, CONACULTA, Museo de Monterrey, INBA, México, D.F., 1992.
De Orellana, Margarita, *Arte y arquitectura del Instituto Mexicano del Seguro Social*, Artes de México/IMSS, México, D.F., 2006.
Debroise, Olivier (ed.), *Age of Discrepancies*, MUAC/UNAM, México, D.F., 2006
---, *Angelina Beloff. Ilustradora y grabadora*, Museo Estudio Diego Rivera, México, D.F., 1989.
Díaz García, Salvador, *Franz Horst G. Hartung*, Gobierno del Estado de Jalisco, Guadalajara, 2006.
Dorfles, Gillo, Loriga, Mariella y Battisti, Emilio, *Il Giochi per Bambini di Enzo Mari*, Scheiwiller, Milán, 1960.
Fauchereau, Serge, *Germán Cueto*, UNAM, México, D.F., 1985.
Fell, Claude, *José Vasconcelos. Los años del águila (1920-1925). Educación, cultura e iberoamericanismo en el México postrevolucionario*, UNAM, México, D.F., 1989
Fierro Gossman, Rafael, *La gran corriente ornamental del siglo XX. Una revisión de la arquitectura neocolonial en la Ciudad de México*, Universidad Iberoamericana, México, D.F., 1998
Florescano, Enrique, *El juguete mexicano*, Alfaguara, México, D.F., 2006.

Frost, Joe, *A History of Children's Play and Play Environments*. Routledge, New York, 2000.

Gill, Tim. *No Fear: Growing Up in a Risk Averse Society*, Calouste Gulbenkian Foundation, Londres, 2007.

Fusselman, Amy, *Savage Park. A Meditation on Play, Space and Risk for Americans Who Are Nervous, Distracted and Afraid to Die*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston, 2015.

Hall, Emily y Libby Hruska (eds.), *Century of the Child, Growing by Design 1900-2000*, Museum of Modern Art, Nueva York, 2012.

Hernández y Lazo, Begoña, *Demetrio Vallejo Martínez. Un luchador social (1910-1985),* Ed. Los Reyes/Fundación de Trabajadores de Pascual y del Arte, A.C., México, D.F., 2011.

Goldman, Shifra M., *Pintura mexicana contemporánea en tiempos de cambio*, Instituto Politécnico Nacional, México, D.F., 1989.

González Gortázar, Fernando, *Las Torres de Satélite*, Arquine, Ciudad de México, 2014.

Gutman, Marta y Ning de Conick-Smith, (eds.), *Designing Modern Childhoods: History, Space, and the Material Culture of Children*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2008.

Herzog, Lawrence, *Global Suburbs. Urban Sprawl from the Rio Grande to Rio de Janeiro*, Routledge, Londres, 2014.

Hobsbawm, Eric, *La era del imperio 1875-1914*, Crítica, Barcelona, 2001.

Jackson Albarrán, Elena, *Children of the Revolution: Constructing the Mexican Citizen, 1920-1940*, The University of Arizona Press, Pheonix, 2008.

---, *Seen and Heard in Mexico: Children and Revolutionary Cultural Nationalism*, University of Nebraska Press, Lincoln, 2014.

Jiménez, Víctor, *Carlos Obregón Santacilia. Pionero de la arquitectura mexicana*, INBA, México, D.F., 2001

Kassner, Lily, *Mathias Goeritz: 1915-1990*, INBA, México, D.F., 1998.

King, Linda, *Lance Wyman*, Editorial RM/MUAC/UNAM, México, D.F., 2014.

Klein, Naomi, *No logo*, Paidós, Madrid, 2006

Klych, Lynda, *The Noisemakers, Estridentismo, Vanguardism and Social Action in Postrevolutionary Mexico*, University of California Press, Berkley, 2018.

Kozlovsky, Roy, *The Junk Playground: Creative Destruction as Antidote to Delinquency*, Threat and Youth Conference, Teachers College, 1 de abril, 2006.
Lange, Alexandra, *The Design of Childhood. How the Material World Shapes Independent Kids*, Bloomsbury Publishing, Nueva York, 2018.
Larrosa, Manuel, *Mario Pani. Arquitecto de su época*, UNAM, México, D.F., 1985.
Leland, Arthur y Lorna Higbee Leland, *Playground Technique and Playcraft,* Doubleday, New York, 1913.
León, Luis, *Pedro Ramírez Vázquez. Inédito y funcional*, Museo de Arte Moderno, México, D.F., 2014.
List Arzubide, Germán, *Troka, el poderoso. Cuentos infantiles*, El Nacional, México, D.F., 1939.
Luna Arroyo, Antonio, *Panorama de la escultura mexicana contemporánea*, Instituto Nacional de Bellas Artes, México, D.F., 1964.
Martínez Gutiérrez, Patricia, *El Palacio de Hierro. Arranque de la modernidad arquitectónica en la Ciudad de México*, UNAM/Facultad de Arquitectura, México, D.F., 2005.
Monsiváis, Carlos, *La cultura mexicana en el siglo XX*, Colegio de México, México, D.F., 2010.
Montero, Marta Iris, *Roberto Burle Marx. The Lyrical Landscape*, University of California Press, Los Angeles, 2001.
Noelle, Louise, *Los murales de Carlos Mérida. Relación de un desastre*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, D.F., 2013.
---, *Luis Barragán. Búsqueda y creatividad*, UNAM, México, D.F., 1996.
---, *Ricardo Legorreta. Tradición y modernidad*, UNAM, México, D.F., 1989.
O'Rourke, Kathryn, *Modern Architecture in Mexico City. History, Representation and the Shaping of a Capital*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh, 2016.
O'Shea, Kaitlin, "How We Came To Play. The History of Playgrounds", en http://blog.preservationnation.org/2013/08/15/how-we-came-to-play-the-history-of-playgrounds/#.VHRmLEvlfII.

Ochoa de Zabalegui, Teresa, *El retorno de la serpiente y la invención de la arquitectura emocional*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía; Fomento Cultural Banamex A.C.; Fundación Amparo, España, Madrid, 2014.

Oles, James, *Art and Architecture in Mexico*, Thames & Hudson, Londres, 2013.

Perucho, Javier, "Pedro F. Miret. Una cronología", *La Jornada Semanal*, no. 463, *Periódico La Jornada*, México, D.F., 18 de enero de 2004.

Platt, Anthony M, *The Child Savers*, University of Chicago Press, Chicago, 1977.

Prakash, Vikramaditya, *Chandigar's Le Corbusier: The Struggle for Modernity in Postcolonial India*, University of Washington Press, Washington, 2002.

Rábago, Jesús, *Alejandro Zohn. Arquitectura, ingeniería, planeación,* en Monografías de arquitectos del siglo XX, ITESO, Ciudad de México, 2011.

Ramírez, José Agustín, *La contracultura en México. La historia y significado de los rebeldes sin causa*, Penguin Random House, México, D.F., 2013.

---, *Tragicomedia mexicana 1. La vida en México de 1940 a 1970*, Planeta, México, D.F., 1998.

---, *Tragicomedia mexicana 3. La vida en México de 1982 a 1994*, Planeta, México, D.F., 1998.

Redstone, Louis G. y Ruth R. Redstone, *Public Art: New Directions*, McGraw-Hill, Nueva York, 1981.

Rodríguez Prampolini, Ida, *Sebastián. Un ensayo sobre arte contemporáneo*, Laboratorio de Experimentación en Arte Urbano, UNAM, México, D.F., 1981.

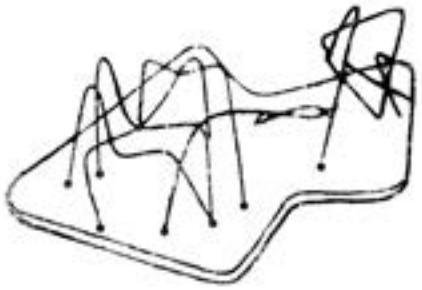
Romero, Héctor Manuel, *Enciclopedia temática de la Delegación Cuauhtémoc*, DDF, México, D.F., 1994.

Rosen Morrison, Manuel, *Architecture*, BPR Publishers, Londres, 2008.

Ruíz Vilá, Ana María (coord.), *El primer multifamiliar moderno. Centro urbano presidente Alemán*, ICA/Fundación Miguel Alemán, 2017.

Sánchez Soler, María Montserrat, *Formando el cuerpo de una nación. El deporte en el México posrevolucionario (1920-1940)*, CONACULTA/INBA/Museo Casa Estudio Diego Rivera y Frida Kahlo, México, D.F., 2012.

Sbriglio, Jacques, (ed.) *Le Corbusier: L'unité d'habitation de Marseille/The Unité D'Habitation in Marseille*, Springer Science & Business Media, París, 2004.
Schjetnan, Mario y José Luis Pérez, *Arquitectura, ciudad y naturaleza*, Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes, México, D.F., 1997.
Scott, Peter, "A History of the Wicksteed Park Railway", en *Minor Railway Histories,* Peter Scott Ed., Reading, Inglaterra, 2005.
Segarra Lagunes, Silvia, *Mobiliario urbano. Historia y proyectos*, Universidad de Granada, Granada, 2012.
Siller, David, *Uno de estos días*, Plaza y Valdés, México, D.F., 1988.
Silva Herzog, Jesús, *Una vida en la vida de México*, Siglo XXI/ Colegio Nacional, México, D.F., 1993.
Soto Soria, Alfonso, *Carlos Mérida. Su obra en el Multifamiliar Juárez: nacimiento, muerte y resurrección*, ISSSTE, México, D.F., 1988.
Solano Rojas, Aldo, *Políticas del juego. Arquitectura y diseño del espacio público en el México moderno*, Colección Primeras Provocaciones, BuróBuró/Laboratorio Para la Ciudad, Ciudad de México, 2017.
---, Plataforma de clavados: tipología del optimismo nacionalista mexicano, *Bitácora Arquitectura*, no. 37, Facultad de Arquitectura, UNAM, 2018.
Strauven, Francis, *Aldo van Eyck: The Shape of Relativity*, Architectura & Natura Press, Ámsterdam, 1998.
Tavares López, Edgar, *La colonia Roma*, Clío, México, D.F., 1996.
Vásquez, Guillermina (coord.), *El geometrismo mexicano*, Instituto de Investigaciones Estéticas/UNAM, México, D.F., 1977.
Valdiosera Berman, Ramón, *Francisco Eppens*, UNAM, México, D.F., 1988.
Velásquez García, Erik (coord.), *Nueva historia general de México*, Colegio de México, México, D.F., 2011.
Villalobos, Gloria y Rafael Fierro Gossman, *Yo, Polanco*, GDF, México, D.F., 1999.
Zohn, Laura, *La nostalgia amotinada. Diez arquitectos opinan sobre identidad y conservación*, Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente, Guadalajara, 1996.



Playgrounds del México moderno
se terminó de imprimir en junio del 2019
en los talleres de Offset Santiago en San Pedro
Totoltepec, Manzana 4, Lote 2 y 3. Parque Industrial
Exportec 1, 50200 Toluca de Lerdo, Méx.
Para la composición de los textos, se utilizaron las
tipografías Vulf Mono y CestLaVie Sans.

PLAYGROUNDS DEL MÉXICO MODERNO *presenta por primera vez un estudio sobre la historia de los juegos infantiles en nuestro país. Además de un recuento por los orígenes del mobiliario urbano infantil en Europa y Estados Unidos, este libro ofrece una extensa revisión de los puntos de contacto entre los* playgrounds *y el contexto sociopolítico nacional: su estrecha relación con el proyecto de nación posrevolucionario, así como con el movimiento moderno de integración plástica, en el que arquitectos, diseñadores y artistas trabajaron en conjunto para concebir espacios urbanos que sirvieran como el punto de partida para una mejor sociedad. Esta publicación es también un archivo que reúne material bibliográfico e ilustrado invaluable para la historia del arte y el diseño mexicanos.*

ISBN 978-607-965-333-0